

**PENGEMBANGAN KUIS EDUKASI “AKU CINTA INDONESIA”  
BERBASIS *ADOBE FLASH CS3* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MEMBACA PEMAHAMAN BAGI PEMBELAJAR BIPA LEVEL LANJUT  
DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan pada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh  
**Widi Astuti**  
NIM 11201241021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
OKTOBER 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 31 Agustus 2015  
Pembimbing I

Dr. Nurhadi, M.Hum.  
NIP 19700707 199903 1 003

Yogyakarta, 31 Agustus 2015  
Pembimbing II

Beniati Lestyarini, M.Pd.  
NIP 19860527 200812 2 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Berbasis Adobe Flash CS3 sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 11 September 2015 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Teguh Setiawan, M.Hum.	Ketua Penguji		5 Oktober 2015
Beniati Lestyarini, M.Pd.	Sekretaris Penguji		5 Oktober 2015
Dra. St. Nurbaya, M.Si., M.Hum.	Penguji Utama		29 September 2015
Dr. Nurhadi, M.Hum.	Penguji Pendamping		5 Oktober 2015

Yogyakarta, 8 Oktober 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Widi Astuti**

NIM : 11201241021

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 31 Agustus 2015

Penulis,



Widi Astuti

## **MOTTO**

Ingatlah, sesungguhnya pertolongan Allah itu amat dekat.

(QS Al-Baqarah: 214)

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(QS Al-Insyirah: 5-6)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta,  
Ibu Satinem dan Bapak Selam Adi Wiyono;

kedua kakak,  
Mas Supriyanto dan Mas Sutopo;

kedua kakak ipar,  
Mbak Suwarni dan Mbak Khoiriyah;

ketiga keponakan,  
Lalang Jati Sutopo, Rizky Dika Pangestu, dan Muhamad Jazuli;

dan

sahabat terbaik,  
Rinto Edy Pracoyo.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan begitu banyak karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta dengan baik. Proses penyelesaian skripsi ini niscaya sulit dipurnakan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, perkenankanlah saya mengucapkan untaian terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada kedua pembimbing skripsi saya, Dr. Nurhadi, M.Hum, dan Beniati Lestyarini, M.Pd. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang Bapak Ibu berikan selama ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada narasumber validasi dalam penelitian ini, yaitu Ari Kusmiatun, M.Hum. selaku ahli materi; Suyantiningsih, M.Ed. selaku ahli media; dan B. Yuniar Diyanti, M.Hum. selaku ahli materi, ahli media, dan dosen mata kuliah membaca komprehensi pada kelas alih kredit *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS) Tiongkok; dan segenap mahasiswa kelas alih kredit GDUFS; yang telah merelakan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membantu saya dalam penelitian ini. Untaian terima kasih juga dihaturkan kepada Pengelola Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) FBS sekaligus Dekan FBS UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A. dan Tri Sugiarto, M.Hum. atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian pada kelas alih kredit GDUFS.

Rasa terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada orang tua tercinta, Ibu Satinem dan Bapak Selam Adi Wiyono; kakak tercinta, Mas Supriyanto dan Mas Sutopo; kakak ipar tersayang, Mbak Suwarni dan Mbak Khoiriyah; serta keponakan tersayang, Lalang Jati Sutopo, Rizky Dika Pangestu, dan Muhamad Jazuli. Terima kasih atas segala kasih sayang, perhatian, motivasi, semangat, dukungan, dan do'a yang tiada henti-hentinya dilantunkan untuk saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.



Terima kasih dari hati yang paling dalam juga saya sampaikan kepada sahabat terbaik, Rinto Edy Pracoyo, yang telah membantu dalam pembuatan media pembelajaran ini. Selain itu, terima kasih untuk dukungan, motivasi, dan do'a yang diberikan selama ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada sahabat seperjuangan, Nia Aprilianingsih dan Ana Masruroh, yang selalu menemani saya dari awal kuliah hingga sekarang; Vivit, Tiara, Annisa, dan teman-teman kelas A program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu; teman-teman tutor bahasa Indonesia bagi mahasiswa asing di FBS dan Kantor Urusan Internasional dan Kemitraan UNY; dan teman-teman di Himpunan Mahasiswa (HIMA) PBSI. Terima kasih atas segala suka dan duka yang telah kita lalui bersama.

Akhir kata tiada gading yang tak retak. Saya menyadari bahwa skripsi saya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi pada ranah BIPA serta dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 31 Agustus 2015

Penulis,



Widi Astuti



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
H. Manfaat Penelitian.....	14
I. Batasan Istilah .....	15
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>17</b>
A. Media Pembelajaran .....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	18

3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	20
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	21
5. Media dalam Pembelajaran BIPA .....	23
B. Permainan .....	25
1. Pengertian Permainan .....	25
2. Pengertian Genre Permainan Kuis Edukasi.....	26
C. Pengembangan Media Pembelajaran.....	26
D. <i>Adobe Flash CS3</i> .....	31
E. Membaca Pemahaman/Komprehensi .....	32
1. Pengertian Membaca .....	32
2. Tujuan Membaca .....	34
3. Jenis-jenis Membaca.....	35
4. Pengertian Membaca Pemahaman/Komprehensi .....	36
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Komprehensi Membaca .....	39
F. Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA (Mahasiswa Alih Kredit GDUFS) .....	41
G. Penelitian yang Relevan .....	44
H. Kerangka Pikir .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Jenis Penelitian .....	52
B. Prosedur Penelitian .....	53
C. Subjek Penelitian .....	56
D. Teknik Pengumpulan Data .....	56
E. Instrumen Penelitian .....	57
F. Teknik Analisis Data .....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A. Hasil Penelitian.....	65
1. Analisis Kebutuhan .....	65
2. Desain Produk .....	71
3. Pembuatan Produk.....	72
4. Validasi atau Uji Ahli .....	74

5. Revisi Produk .....	85
6. Uji Lapangan .....	99
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	105
1. Analisis Data Validasi .....	105
2. Analisis Data Penilaian Pengguna .....	109
3. Analisis Kelayakan .....	112
4. Kajian Produk Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut .....	115
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>120</b>
A. Simpulan.....	120
B. Keterbatasan Penelitian .....	121
C. Saran, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut .....	122
1. Saran .....	122
2. Diseminasi .....	122
3. Pengembangan Lebih Lanjut .....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>126</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Pedoman Wawancara untuk Dosen Membaca Komprehensi .....	58
Tabel 2 : Pedoman Wawancara untuk Mahasiswa GDUFS .....	59
Tabel 3 : Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi .....	60
Tabel 4 : Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media.....	61
Tabel 5 : Kisi-kisi Angket untuk Pengguna .....	62
Tabel 6 : Panduan Konversi Hasil Validasi .....	64
Tabel 7 : Hasil Validasi Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi I.....	75
Tabel 8 : Hasil Validasi Aspek Isi oleh Ahli Materi I.....	76
Tabel 9 : Hasil Validasi Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi II .....	77
Tabel 10: Hasil Validasi Aspek Isi oleh Ahli Materi II .....	78
Tabel 11: Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media I.....	80
Tabel 12: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media I .....	81
Tabel 13: Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media II .....	83
Tabel 14: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media II .....	84
Tabel 15: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Kualitas Materi oleh Pengguna .....	100
Tabel 16: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Isi oleh Pengguna....	101
Tabel 17: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Tampilan oleh Pengguna .....	102
Tabel 18: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Pemrograman oleh Pengguna .....	103
Tabel 19: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Manfaat oleh Pengguna .....	104
Tabel 20: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi I .....	106
Tabel 21: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi II.....	106
Tabel 22: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media I.....	107
Tabel 23: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media II .....	108
Tabel 24: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengguna.....	110
Tabel 25: Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengguna .....	111
Tabel 26: Kelayakan Media Pembelajaran .....	113

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Prosedur Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia“	56
Gambar 2 : Tampilan Halaman Registrasi sebelum Revisi .....	86
Gambar 3 : Tampilan Halaman Registrasi setelah Revisi.....	87
Gambar 4 : Tampilan Menu Petunjuk sebelum Revisi .....	87
Gambar 5 : Tampilan Menu Petunjuk setelah Revisi.....	90
Gambar 6 : Tampilan Navigasi atau Tombol sebelum Revisi .....	92
Gambar 7 : Tampilan Navigasi atau Tombol setelah Revisi.....	93
Gambar 8 : Tampilan Pemberitahuan Kecepatan Membaca Pengguna sebelum Revisi .....	94
Gambar 9 : Tampilan Pemberitahuan Kecepatan Membaca Pengguna setelah Revisi .....	94
Gambar 10: Tampilan Total Nilai Pengguna sebelum Revisi.....	95
Gambar 11: Tampilan Total Nilai Pengguna setelah Revisi.....	96
Gambar 12: Tampilan Gambar Pendukung Bacaan sebelum Revisi .....	96
Gambar 13: Tampilan Gambar Pendukung Bacaan setelah Revisi .....	97
Gambar 14: Sampul CD Media Pembelajaran sebelum Revisi .....	98
Gambar 15: Sampul CD Media Pembelajaran setelah Revisi.....	98
Gambar 16: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengguna.....	112

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran .....	127
Lampiran 2 : <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran .....	129
Lampiran 3 : Pedoman Wawancara untuk Dosen Membaca Komprehensi .....	139
Lampiran 4 : Pedoman Wawancara untuk Mahasiswa GDUFS .....	142
Lampiran 5 : Hasil Wawancara dengan Dosen Membaca Komprehensi...	145
Lampiran 6 : Hasil Wawancara dengan Mahasiswa GDUFS .....	148
Lampiran 7 : Silabus Membaca Komprehensi Kelas GDUFS.....	153
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian .....	155
Lampiran 9 : Surat Permohonan Narasumber Validasi.....	157
Lampiran 10: Media Pembelajaran Sebelum Revisi.....	161
Lampiran 11: Media Pembelajaran Setelah Revisi .....	177
Lampiran 12: Transkrip Materi Pembelajaran .....	194
Lampiran 13: Prosedur Penggunaan Media Pembelajaran .....	205
Lampiran 14: Angket untuk Ahli Materi .....	213
Lampiran 15: Angket untuk Ahli Media.....	217
Lampiran 16: Angket untuk Pengguna .....	221
Lampiran 17: Hasil Validasi Ahli Materi I .....	225
Lampiran 18: Hasil Validasi Ahli Media I.....	229
Lampiran 19: Hasil Validasi Ahli Materi II dan Ahli Media II.....	236
Lampiran 20: Hasil Penilaian Pengguna.....	247
Lampiran 21: Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi I.....	254
Lampiran 22: Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi II.....	256
Lampiran 23: Rekapitulasi Penilaian Ahli Media I.....	258
Lampiran 24: Rekapitulasi Penilaian Ahli Media II .....	260
Lampiran 25: Rekapitulasi Penilaian Pengguna .....	262
Lampiran 26: Surat Keterangan Narasumber Validasi .....	264
Lampiran 27: Surat Keterangan Penelitian .....	268
Lampiran 28: Dokumentasi Penelitian.....	270

**PENGEMBANGAN KUIS EDUKASI “AKU CINTA INDONESIA”  
BERBASIS *ADOBE FLASH CS3* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MEMBACA PEMAHAMAN BAGI PEMBELAJAR BIPA LEVEL LANJUT  
DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**oleh Widi Astuti  
NIM 11201241021**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Prosedur yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada prosedur Borg dan Gall yang kemudian disederhanakan sehingga terdiri atas 6 tahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) pembuatan produk, (4) validasi atau uji ahli, (5) revisi, dan (6) uji lapangan. Subjek penelitian ini adalah dua ahli materi, dua ahli media, dan pembelajar BIPA level lanjut, yaitu mahasiswa *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS), Tiongkok. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan validasi menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dinyatakan layak berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Ahli materi memberikan penilaian sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor 4,64 dengan tingkat kelayakan 92,80% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,68 dengan tingkat kelayakan 93,60% dan berkategori “Sangat Baik”. Ahli media memberikan penilaian sebagai berikut. Aspek tampilan memperoleh rata-rata skor 4,53 dengan tingkat kelayakan 90,60% dan berkategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,72 dengan tingkat kelayakan 94,40% dan berkategori “Sangat Baik”. Pengguna memberikan penilaian dengan rincian sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor 4,06 dengan tingkat kelayakan 81,20% dan berkategori “Baik”. Aspek Isi memperoleh rata-rata skor 4,38 dengan tingkat kelayakan 87,60% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek tampilan dan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,12 dengan tingkat kelayakan 82,40% dan berkategori “Baik”, sedangkan aspek manfaat memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan tingkat kelayakan 86,60% dan berkategori “Sangat Baik”.

**Kata kunci:** *media pembelajaran, membaca pemahaman, kuis edukasi, pembelajar BIPA level lanjut*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebudayaan yang dimiliki Indonesia merupakan salah satu alasan masyarakat dunia tertarik untuk berkunjung ke Indonesia. Unsur kebudayaan universal yang dikemukakan C. Kluckhohn dalam bukunya yang berjudul *Universal Categories of Culture* via Koentjaraningrat (1990: 203-204) meliputi: bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian. Bahasa sebagai salah satu unsur kebudayaan universal memegang peranan yang erat dalam keberlangsungan hidup manusia sebab bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dalam rangka mempertahankan hidup. Setiap masyarakat di dunia ini pasti memiliki bahasa, demikian pula bahasa tidak mungkin ada tanpa adanya masyarakat. Samovar, dkk (2010: 31) menyatakan bahwa bahasa tidak hanya mengizinkan anggota masyarakat untuk berbagi pikiran, perasaan, dan informasi, tetapi juga merupakan metode utama dalam menyebarkan budaya.

Indonesia memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Tonggak sejarah lahirnya bahasa Indonesia termaktub dalam butir ketiga Sumpah Pemuda yang diproklamlirkan pada tanggal 28 Oktober 1928, yaitu “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia” (Soerawisastra: 2014). Para pemuda pejuang kemerdekaan telah menyadari bahwa bahasa Indonesia sangat penting peranannya dalam pergerakan bangsa. Bahasa Indonesia mampu

menyatukan seluruh suku bangsa yang ada di Indonesia dengan berbagai latar belakang budaya yang berbeda.

Seiring dengan semakin menguatnya posisi bahasa Indonesia di mata dunia, pada sektor pendidikan dikenal program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing atau disingkat BIPA, yaitu pengajaran bahasa Indonesia untuk orang yang berasal dari budaya yang berbeda (luar negeri). Menurut data Peta Lembaga Penyelenggara Program BIPA (Badan Bahasa: 2014), hingga saat ini bahasa Indonesia telah diajarkan kepada orang asing baik di dalam negeri maupun di luar negeri dengan total 251 lembaga BIPA yang tersebar di 22 negara. Tidak kurang dari 104 lembaga yang telah mengajarkan BIPA di dalam negeri, baik perguruan tinggi maupun lembaga-lembaga kursus. Tidak kurang 147 lembaga telah mengajarkan BIPA di luar negeri. Lembaga-lembaga tersebut meliputi: (1) perguruan tinggi, (2) pusat-pusat kebudayaan asing, (3) Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI), dan (5) lembaga-lembaga kursus.

Universitas di luar negeri yang telah membuka jurusan bahasa Indonesia antara lain *Guangdong University of Foreign Studies* (Tiongkok), *Yunnan University of Nationalities* (Tiongkok), *Guangxi University for Nationalities* (Tiongkok), *Kanada University of International Studies* (Kanada), *Osaka University* (Jepang), *Kyoto Sangyo University* (Jepang), *Kyushu International University* (Jepang), *Hankuk University of Foreign Studies* (Korea Selatan), *Cornell University* (Amerika Serikat), *University of Michigan* (Amerika Serikat), dan lain-lain (Rivai, dkk, 2010). Di dalam negeri universitas penyelenggara program BIPA pun sudah semakin banyak, baik negeri maupun swasta, antara lain

Universitas Negeri Malang, Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang, Universitas Negeri Yogyakarta, dan masih banyak lagi.

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) pada tahun akademik 2014/2015 memiliki mahasiswa asing pembelajar BIPA sejumlah 65 orang yang berasal dari berbagai negara. Mahasiswa asing tersebut belajar di UNY melalui program yang berbeda-beda, yaitu program Komunitas Negara Berkembang (KNB) berjumlah 9 orang, Darmasiswa berjumlah 17 orang, dan 39 orang melalui program alih kredit atau kredit transfer. Mahasiswa alih kredit di UNY berasal dari dua universitas di Tiongkok, yaitu *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS) dan *Yunnan University of Nationalities*. Pembelajar BIPA dikelompokkan dalam tiga tingkatan atau level, yaitu pemula, menengah, dan lanjut. Pembelajaran BIPA disesuaikan dengan tingkatan mahasiswa tersebut agar pembelajar BIPA dapat belajar bahasa Indonesia sesuai dengan kemampuannya. Mahasiswa alih kredit, khususnya mahasiswa GDUFS, merupakan pembelajar BIPA level lanjut.

Pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar BIPA merupakan hal penting, apalagi bagi mahasiswa alih kredit, sebab mahasiswa alih kredit adalah mahasiswa yang berasal dari universitas luar negeri yang mengambil jurusan bahasa Indonesia. Mahasiswa alih kredit menempuh kuliah di Indonesia selama 2 semester (1 tahun) untuk memperdalam mengenai Indonesia dari berbagai bidang, dengan penekanan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Nilai yang diperoleh akan ditransfer ke universitas asal sebagai kredit kuliah yang telah dicapai.

Rivai, dkk (2010) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing yang ideal terjadi apabila proses belajar bahasa itu dilakukan dalam suatu budaya, negara, atau tempat bahasa itu digunakan. Kontak langsung dengan masyarakat penutur bahasa asing serta hal-hal yang berkaitan dengan bahasa tersebut akan membuat bahasa tersebut mudah dipahami. Inilah faktor pendukung yang penting dalam keberhasilan belajar suatu bahasa. Hal tersebut disadari para pembelajar asing, terutama mahasiswa alih kredit, sehingga mahasiswa alih kredit belajar tentang bahasa dan budaya Indonesia di Indonesia.

Selain mata kuliah tentang kebahasaan (Indonesia), mata kuliah lain yang diajarkan pada mahasiswa alih kredit adalah mengenai budaya, sejarah, hingga sastra Indonesia. Budaya Indonesia yang termanifestasi dalam berbagai segi kehidupan merupakan hal mutlak yang harus diintegrasikan oleh pengajar BIPA dalam pembelajaran BIPA. Materi pembelajaran (sumber dan media pembelajaran) tersebut disampaikan dalam bahasa Indonesia sehingga keterampilan berbahasa, khususnya membaca, mutlak diperlukan agar semua pengetahuan dan informasi yang disampaikan pengajar dapat diterima dengan baik oleh para pembelajar BIPA.

Terdapat mata kuliah membaca pemahaman/komprehensi untuk mendukung pemahaman pembelajar BIPA terhadap wacana berbahasa Indonesia. Pembelajaran membaca atau membaca pemahaman biasanya dilakukan dengan bantuan modul. Modul berisi teks-teks tentang budaya Indonesia dan pertanyaan-pertanyaan pendukung mengenai isi teks tersebut yang berfungsi sebagai uji pemahaman pembelajar BIPA terhadap teks yang telah dibaca.

Jika pembelajaran membaca pemahaman terus dilakukan seperti itu, tidak menutup kemungkinan pembelajar BIPA akan mengalami kebosanan sebab pembelajar BIPA setiap hari sudah bergelut dengan teks-teks berbahasa Indonesia pada mata kuliah yang lain. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Nunnan (1999: 81) yaitu pada kelas-kelas tradisional, pembelajar biasanya menggunakan buku paket dalam kegiatan belajar berbahasanya. Seringkali buku paket tersebut tidak menyediakan tampilan yang menarik dan materi yang mendukung, sehingga pembelajar akan merasa bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran. Untuk itulah dibutuhkan media pembelajaran sebagai sebuah jembatan agar pembelajaran membaca pemahaman tidak monoton yang hanya menggunakan buku paket atau modul saja.

Salah satu cara untuk menyiasati kebosanan dan kemonotonan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Selain mempermudah proses penerimaan materi pembelajaran, media pembelajaran juga berfungsi sebagai pembangkit semangat dan minat dalam mempelajari suatu materi. Motivasi merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prensky (2003: 1) bahwa motivasi merupakan faktor kunci untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tidak akan berhenti belajar. Oleh karena itu, diperlukan suasana yang menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika pembelajaran berlangsung menyenangkan, tujuan pembelajaran pun tercapai.

Pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran juga diungkapkan oleh Gintings (2010: 5) yang menyatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yaitu pembelajaran sebenarnya adalah kegiatan memotivasi dan memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat belajar sendiri. Pemberian motivasi dan fasilitas agar siswa dapat belajar sendiri tersebut dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu prinsip media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran BIPA yaitu identitas keindonesiaannya harus tetap ada, artinya konteks budaya dalam media pembelajaran tersebut tidak boleh dilupakan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Lestyarini (2013: 15) bahwa identitas kultural Indonesia harus diintegrasikan dalam pembelajaran, termasuk dalam media yang digunakan.

Saat ini media pembelajaran BIPA interaktif masih jarang dibuat oleh pengajar BIPA, padahal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dewasa ini. Komputer dan berbagai *software* pembuat aplikasi, misalnya *Adobe Flash CS3*, dapat digunakan sebagai media pembelajaran BIPA yang interaktif. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran BIPA tidak lain agar mahasiswa dapat belajar bahasa dan budaya dengan mudah dan menyenangkan.

Media pembelajaran membaca pemahaman berbantuan komputer yang dikemas secara interaktif belum dikembangkan dalam pengajaran BIPA. Teks atau bacaan yang dikemas dalam bentuk modul merupakan satu-satunya cara penyampaian materi pembelajaran, padahal teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang. Kemajuan teknologi dan informasi yang diimbangi dengan

beragamnya *software* tersebut dapat dilihat oleh para pengajar BIPA untuk membuat sebuah media yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran agar pembelajaran membaca tidak monoton dan membosankan. Selain itu, pembelajar BIPA masih sangat tergantung dengan bantuan kamus elektronik untuk mengartikan kosakata yang belum dipahami sehingga justru kadang-kadang membutuhkan waktu yang relatif lama dalam memahami bacaan. Pembelajar BIPA pun kurang dapat belajar mandiri dengan optimal apabila menggunakan modul sebab tidak dapat mengukur kemampuan membaca pemahamannya sendiri. Pembelajar BIPA tidak mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, sehingga pembelajar BIPA harus tergantung kepada dosen agar dapat mengetahui jawaban yang benar.

Salah satu media pembelajaran BIPA yang dapat dibuat dan dikembangkan yaitu *game* atau permainan berbantuan komputer. Saat ini permainan berbantuan komputer banyak dikembangkan oleh para praktisi pendidikan di luar negeri untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun demikian, permainan berbantuan komputer belum dikembangkan secara optimal pada pembelajaran BIPA. Permainan dapat dibuat dengan bantuan program *Adobe Flash CS3*. Ada berbagai jenis permainan yang dapat dikembangkan. Jenis permainan apa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan usia pembelajar merupakan hal yang harus diperhatikan pada saat mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran.

Jenis permainan sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah membaca pemahaman adalah perpaduan antara permainan kuis dengan permainan



edukasi sehingga disebut kuis edukasi. Jenis permainan kuis dipilih karena bentuk kuis paling tepat untuk kegiatan membaca, sebab pemain (mahasiswa) diharuskan untuk menjawab soal-soal yang tersedia dari hasil kegiatannya membaca, sedangkan jenis permainan edukasi dipilih sebab disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kuis edukasi tersebut berkonteks budaya Indonesia agar pembelajaran BIPA tidak kehilangan ruhnya.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai dosen membaca komprehensi kelas GDUFS, yaitu B. Yuniar Diyanti, M.Hum. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 5 Maret 2015, diperoleh informasi, antara lain: (1) proses perkuliahan membaca komprehensi didasarkan pada silabus dan desain pembelajarannya didasarkan pada modul. Kemampuan membaca komprehensi yang ada di modul dibagi dalam berbagai keterampilan, yaitu mencari topik bacaan, memahami kosakata untuk memahami bacaan, memahami detil bacaan, merangkum isi bacaan, memahami organisasi teks, dan membaca cepat. (2) Minat dan kemampuan membaca mahasiswa GDUFS cenderung rendah, (3) kendala yang dihadapi dosen dalam perkualihan adalah mahasiswa sering tidak tertarik dengan aktivitas pembelajaran, dan (4) media pembelajaran yang digunakan dosen adalah modul (selain sebagai materi pembelajaran), *power point*, dan video.

Peneliti juga mewawancarai mahasiswa GDUFS pada 9 Maret 2015. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh informasi antara lain: (1) mahasiswa GDUFS mayoritas menyukai mata kuliah membaca komprehensi, (2) mahasiswa GDUFS terkadang merasa bosan dengan materi yang ada pada modul sebab bacaan pada modul relatif sedikit, yaitu hanya berjumlah 10 bacaan dengan 8

tema. Mahasiswa GDUFS berpendapat jumlah bacaan yang ada pada modul masih relatif sedikit dan kurang mengakomodasi keingintahuan mahasiswa GDUFS tentang berbagai hal di Indonesia, (3) mahasiswa GDUFS sering memakai komputer hingga 3-4 jam dalam sehari untuk mencari dan membaca informasi, dan (4) mahasiswa GDUFS juga menyatakan bahwa materi pembelajaran akan lebih menarik apabila dikemas dengan media berbantuan komputer, sebab memiliki visual yang bagus (berwarna) dan terdapat gambar-gambar yang berwarna pula sehingga membantu pemahamannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan komputer dengan memanfaatkan software *Adobe Flash CS3* dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk menarik minat dan motivasi pembelajar BIPA. Pembelajar BIPA yang membutuhkan keterampilan membaca pemahaman adalah mahasiswa dengan level lanjut, karena pembelajar BIPA level lanjut sudah dituntut untuk memahami isi beragam teks bacaan, baik yang tersurat maupun tersirat. Untuk memahami berbagai teks tersebut dibutuhkan komprehensi yang baik. Komprehensi dapat ditingkatkan dengan banyak berlatih sehingga media yang dikembangkan berupa kuis edukasi yang berisi bacaan berkonteks budaya Indonesia disertai latihan-latihan yang interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberi nama kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebab semua teks bacaan dalam aplikasi tersebut berkonteks budaya Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Minat membaca pembelajar BIPA level lanjut (mahasiswa GDUFS) rendah.
2. Dosen masih menjadi sumber pengetahuan utama membaca pemahaman bagi mahasiswa pembelajar BIPA.
3. Mahasiswa sangat tergantung dengan kamus dalam mengartikan kosakata yang belum dipahami sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami bacaan.
4. Mahasiswa belum dapat belajar secara mandiri dengan hanya menggunakan modul sebab mahasiswa tidak dapat mengukur kemampuan membaca pemahamannya.
5. Mahasiswa terkadang merasa bosan dengan materi yang ada pada modul, salah satunya karena gambar pendukung isi bacaan tidak berwarna.
6. Jumlah bacaan yang ada di modul relatif sedikit.
7. Media pembelajaran interaktif berbantuan komputer untuk membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA belum banyak dikembangkan.
8. Perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk kuis edukasi dengan memanfaatkan program *Adobe Flash CS3* untuk menarik minat dan motivasi membaca pembelajar BIPA.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya, maka diperlukan pembatasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta.

### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut. Pertama, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti merupakan perpaduan antara jenis permainan kuis dengan jenis permainan edukasi, sehingga disebut dengan istilah kuis edukasi.

Kedua, media pembelajaran berupa kuis edukasi dibuat menggunakan program *Adobe Flash CS3* dan dikemas dalam bentuk *compact disc* (CD). Kuis edukasi ini dapat dibuka menggunakan *Adobe Flash Player* dan dapat dijalankan pada komputer atau laptop dengan resolusi layar 1024 x 768 pixels. Kuis edukasi ini digunakan secara klasikal dengan memproyeksikannya menggunakan *Liquid Crystal Display* (LCD) maupun secara mandiri.

Ketiga, kuis edukasi yang dikembangkan peneliti diberi nama “Aku Cinta Indonesia” sebab semua teks dalam media pembelajaran ini berkonteks budaya Indonesia. Teks-teks tersebut terbagi dalam 20 tema, yaitu kesenian, pariwisata, pendidikan, media massa, kesehatan, politik, peran perempuan di Indonesia, kehidupan beragama di Indonesia, ekonomi, lingkungan, olahraga, kuliner, pakaian, musik, tari, sejarah, teknologi, upacara, pernikahan, dan kekayaan alam.

Keempat, kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berisi materi mengenai membaca komprehensi beserta pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk pilihan ganda, isian singkat, dan benar-salah, agar dapat mengukur pemahaman (komprehensi) pembelajar BIPA. Selain itu, pada setiap bacaan terdapat perhitungan waktu dalam membaca karena disesuaikan dengan keterampilan membaca cepat sebagai bagian dari keterampilan membaca komprehensi.

Kelima, pada setiap bacaan terdapat ilustrasi atau gambar pendukung bacaan, penjelasan kosakata tertentu, dan berbagai bantuan dalam mengerjakan kuis. Fitur-fitur ini dibuat agar pembelajar BIPA lebih terbantu untuk memahami bacaan serta membuat pembelajar tidak jenuh dalam kegiatan membaca. Selain

itu, terdapat penunjuk skor agar pembelajar BIPA maupun dosen dapat mengetahui skor atau nilai yang diperoleh mahasiswa untuk bacaan tertentu.

Keenam, terdapat enam menu pada media pembelajaran ini, yaitu menu Petunjuk, Pengaturan, Materi, Main, Profil, dan Keluar. Menu Petunjuk berisi hal-hal yang berkaitan dengan petunjuk dalam memainkan kuis edukasi, Menu Pengaturan digunakan untuk mengatur volume musik. Menu Materi berisi materi membaca pemahaman. Menu Main digunakan pada saat mahasiswa akan bermain kuis edukasi ini. Menu Profil berisi biodata singkat peneliti dan dosen pembimbing. Sementara, menu Keluar digunakan untuk menutup kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang berjenis kuis edukasi ini dilakukan atas dasar asumsi bahwa semua pengajar dan pembelajar BIPA dapat mengoperasikan komputer atau laptop. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri dengan menyediakan beragam teks beserta pertanyaan pemahaman sehingga dapat melatih komprehensi membaca pembelajar BIPA. Beragam bentuk pertanyaan (pilihan ganda, benar salah, dan isian singkat) dan adanya penghitung kecepatan membaca membuat pembelajar BIPA mengetahui sejauh mana komprehensi membaca dan kecepatan membacanya.

Keterbatasan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan sampai pada tahap uji

coba lapangan untuk mengetahui kelayakan produk dan tidak sampai pada tahap uji efektivitas media pembelajaran. Keterbatasan pengembangan selanjutnya adalah soal-soal latihan dalam media ini tidak ada yang berbentuk esai.

## **H. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih pemikiran bagi pembelajaran BIPA pada umumnya, khususnya dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi orang-orang yang terlibat langsung dalam pengajaran BIPA, yaitu sebagai berikut.

### **1. Bagi Pembelajar BIPA**

Manfaat penelitian ini bagi pembelajar BIPA adalah sebagai berikut.

- a. Memudahkan mahasiswa/pembelajar BIPA dalam memahami bacaan sehingga berguna untuk penyerapan informasi yang dibutuhkan.
- b. Menjadikan kegiatan membaca pemahaman sebagai kegiatan yang menyenangkan karena menggunakan media pembelajaran berupa permainan berjenis kuis edukasi.
- c. Pembelajar BIPA dapat belajar dan melatih komprehensi bacaan secara mandiri menggunakan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”
- d. Mendorong pembelajar BIPA untuk menyukai pembelajaran dan kegiatan membaca.

### **2. Bagi Guru/Pengajar BIPA**

Manfaat penelitian ini bagi guru atau pengajar BIPA adalah sebagai berikut.



- a. Menambah wawasan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berupa permainan berjenis kuis edukasi dalam pembelajaran membaca pemahaman.
- b. Memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran lain dalam pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing.

### **3. Bagi Peneliti**

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media interaktif berupa permainan berjenis kuis edukasi untuk pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut.
- b. Memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media untuk mahasiswa pembelajar BIPA dengan materi yang berbeda mengingat masih sedikitnya media pengajaran BIPA berbantuan komputer yang interaktif.

### **I. Batasan Istilah**

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penulis dengan pembaca tentang istilah pada judul, perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut.

- 1. Pengembangan permainan berjenis kuis edukasi adalah kegiatan merancang, membuat, dan mengevaluasi sebuah aplikasi permainan berjenis kuis edukasi yang berisi materi pembelajaran tertentu agar pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

2. *Adobe Flash CS3* adalah *software* pembuat aplikasi yang menyediakan fitur-fitur untuk membuat animasi, grafik, *movie clip*, suara, dan video.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan optimal.
4. Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang di dalamnya melibatkan kemampuan memahami isi bacaan secara menyeluruh, baik yang tersurat maupun tersirat.
5. Pembelajar BIPA level lanjut adalah orang asing (dalam penelitian ini adalah mahasiswa asing) yang belajar bahasa Indonesia dan telah mampu secara efektif dan lancar menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat untuk mengutarakan gagasan di berbagai bidang. Pembelajar BIPA yang digunakan sebagai subjek uji coba adalah mahasiswa alih kredit *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS) yang menempuh kuliah di Fakultas Bahasa dan Seni pada tahun ajaran 2014/2015.
6. Permainan berjenis kuis edukasi yang selanjutnya disebut kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” adalah sebuah kuis edukasi yang dirancang untuk membantu pembelajar BIPA dalam pembelajaran membaca pemahaman, yaitu dengan menyediakan latihan-latihan untuk meningkatkan komprehensi membacanya. Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berisi teks-teks berkonteks budaya Indonesia beserta pertanyaan yang harus dijawab oleh pembelajar BIPA sehingga dapat digunakan secara mandiri karena terdapat umpan balik interaktif.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media secara harfiah berasal dari bahasa Latin, yaitu kata *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) melalui Arsyad (2014: 3) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Secara lebih khusus, pengertian media pembelajaran diungkapkan oleh beberapa ahli. Hamalik (1985: 23) menyebut media pembelajaran dengan istilah media pendidikan. Hamalik menyimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Senada dengan Hamalik, Sadiman (2011: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengajar ke pembelajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Soeparno (1988: 1) juga berpendapat sama, bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resources*); dalam hal ini guru, kepada penerimanya (*receiver*) yaitu siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan optimal. Jika proses pembelajaran berjalan optimal, tujuan pendidikan pun dapat tercapai.

## **2. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely via Arsyad (2014: 15-17) mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu untuk melakukannya. Ciri-ciri media pembelajaran yang diungkapkan Gerlach dan Ely via Arsyad (2014: 15-17) adalah sebagai berikut.

### **a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)**

Ciri fiksatif memungkinkan media untuk merekam suatu kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Suatu peristiwa dapat disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan film. Kejadian yang hanya berlangsung 1 abad sekali misalnya, dimungkinkan dapat dirunut kembali oleh siswa dengan bantuan media.

### **b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)**

Ciri manipulatif media memungkinkan kejadian atau peristiwa-peristiwa yang berlangsung sangat lama dan sangat cepat dapat dimanipulasikan agar siswa dapat melihat dan menganalisis peristiwa itu secara mendalam, misalnya proses terjadinya hujan yang berlangsung relatif lama dapat dipercepat dengan

penggunaan video. Guru dapat memotong bagian-bagian tertentu agar siswa dapat fokus pada bagian tersebut sehingga tidak menghabiskan waktu dan langsung mempelajari hal-hal yang substansial.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif media memungkinkan suatu objek atau kejadian disalurkan melalui ruang, dan secara bersamaan objek atau kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu. Hal itu dapat dilakukan misalnya dengan media rekaman video dan audio. Informasi direkam dalam format media apa saja, sehingga ia dapat direproduksi dan siap digunakan secara bersamaan. Distribusi media sudah semakin meluas, tidak hanya berada pada satu kelas atau beberapa kelas dalam satu wilayah, tetapi dapat disebar ke berbagai penjuru dunia.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran mampu menghadirkan peristiwa-peristiwa masa lampau, masa sekarang, bahkan masa depan. Media juga mampu mempercepat peristiwa yang berlangsung lama maupun sebaliknya. Dengan segala ciri-ciri itu, media mampu menghadirkan hal-hal yang sebenarnya sulit dihadirkan di kelas. Dengan adanya media, siswa dapat melihat, merasakan, dan mendengar secara nyata tentang berbagai objek dan peristiwa. Itulah alasan mengapa keberadaan media dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Hamalik (1985: 16) bahwa media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan dan merupakan bagian integral demi keberhasilan proses pendidikan.

### 3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Perkembangan teknologi dan informasi membawa implikasi dalam seluruh tatanan kehidupan, tidak terkecuali dalam proses pembelajaran. Komputer sebagai salah satu produk teknologi juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Banyak sekolah telah memiliki perangkat ini guna menunjang efektivitas belajar mengajar. Arsyad (2014: 93) menyatakan bahwa komputer memiliki manfaat dalam belajar, yaitu dapat digunakan sebagai alat penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal dengan istilah *computer-assisted instruction* atau pembelajaran dengan bantuan komputer. Arsyad (2014: 33) menyatakan apabila aplikasi tersebut dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi: (1) *tutorial*, yaitu penyajian materi pelajaran secara bertahap, (2) *drills and practice*, yaitu latihan untuk membantu siswa untuk menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, (3) permainan dan simulasi, yaitu latihan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan (4) basis data, yaitu sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing.

Arsyad (2014: 33-34) mengungkapkan beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer, yaitu: (1) dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau linear, (2) dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang, (3) biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, atau grafik, (4) prinsip-prinsip

ilmu kognitif digunakan dalam pengembangan media, dan (5) pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

Arsyad (2014: 93) juga menyatakan bahwa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut, yaitu: (1) merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran, (2) mengevaluasi siswa (tes), (3) mengumpulkan data mengenai siswa, (4) melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran, dan (5) membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menggunakan bantuan komputer. Komputer sebagai *hardware* memiliki *software* yang bermacam-macam. *Software-software* tersebut dapat digunakan untuk memudahkan proses penyampaian materi kepada siswa, misalnya *software Microsoft Power Point* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan tampilan yang menarik serta dapat disisipi dengan gambar dan video.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik (1985: 27-31) menggunakan istilah media pendidikan untuk menunjuk media pembelajaran. Hamalik menyampaikan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

##### **a. Media Pendidikan Melampaui Batas Pengalaman Pribadi Siswa**

Siswa berasal dari latar belakang sosial budaya yang berbeda. Tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat siswa yang berasal dari keluarga yang berekonomi menengah ke atas dan ada pula siswa yang berasal dari keluarga yang berekonomi menengah ke bawah. Siswa yang berasal dari keluarga menengah ke atas dapat



memperoleh kesempatan untuk belajar dengan fasilitas yang lebih lengkap daripada siswa yang berasal dari keluarga menengah ke bawah. Dengan media pendidikan, perbedaan yang akan diperoleh para siswa dengan berbagai latar belakang ekonomi maupun sosial budaya berbeda akan dapat terminimalisasi.

b. Media Pendidikan Melampaui Batas-batas Ruang Kelas

Banyak hal yang tidak dapat terjadi di ruang kelas dikarenakan beberapa faktor, yaitu terlalu besar, terlalu kecil, terlalu lambat untuk dilihat, terlalu cepat untuk dilihat, hal-hal yang terlalu kompleks, bunyi-bunyi yang terlalu rendah sehingga sulit didengar, dan sebagainya. Contoh sistem kelistrikan yang rumit dapat disederhanakan dengan gambar atau diagram.

c. Media Pendidikan Memungkinkan Terjadinya Interaksi Langsung antara Siswa dan Lingkungannya

Pada proses pengajaran tradisional, para siswa lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru atau membaca buku. Dengan adanya media pendidikan, para siswa dapat berinteraksi langsung dengan gejala-gejala sosial dan alamiah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dengan rekaman, gambar, diagram, dan sebagainya.

d. Media Pendidikan Memberikan Kesamaan dalam Pengamatan

Para siswa dalam suatu kelas akan memiliki persepsi yang berbeda-beda terhadap sesuatu. Jika sesuatu tersebut dihadirkan dalam bentuk media pendidikan akan memberikan kesamaan dalam pengamatan para siswa.

- e. Media Pendidikan Memberikan Pengertian atau Konsep yang Sebenarnya secara Realistis dan Teliti

Kadang para siswa salah dalam memahami suatu konsep sebab pengetahuan yang ia terima sebelumnya belum tepat. Misalnya seorang siswa yang tinggal di New York mengatakan bahwa sapi adalah binatang yang kecil karena ia melihat dari kaleng susu. Dengan adanya media pendidikan seperti gambar, film, dan sebagainya, para siswa dapat diberi konsep yang benar dan realistis.

- f. Media Pendidikan Membangkitkan Keinginan dan Minat-minat yang Baru

Para siswa akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih tajam dengan digunakannya media pendidikan. Dengan demikian, para siswa pun akan tertarik mempelajari suatu hal dan menimbulkan minat belajar yang baru.

- g. Media Pendidikan Memberikan Motivasi dan Merangsang Kegiatan Belajar

Penggunaan media pendidikan akan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis bagi perkembangan siswa. Siswa akan merasa bahwa hal yang sedang ia pelajari saat itu merupakan sesuatu yang mudah dan menarik sehingga ia akan termotivasi untuk mempelajari hal tersebut dan hal-hal yang lainnya.

- h. Media Pendidikan akan Memberikan Pengalaman yang Menyeluruh

Segala pengetahuan dan pengalaman awal yang telah diperoleh para siswa sebelumnya terhadap suatu hal akan berubah menjadi kesimpulan dan pengertian yang menyeluruh jika menggunakan media pendidikan yang sesuai.

## **5. Media dalam Pembelajaran BIPA**

Pengertian media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA sama dengan media pembelajaran pada umumnya, hanya saja terdapat karakteristik khusus pada

media dalam pembelajaran BIPA. Kusmiatun (2015: 97) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran BIPA tidak hanya sebagai penyampai materi kebahasaan, tetapi juga sebagai sarana pengantar pemahaman budaya Indonesia. Hal ini sesuai dengan prinsip pengajaran BIPA yang menyatakan bahwa bahasa dan budaya merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, begitu juga dalam media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pembelajaran BIPA. Kusmiatun (2015: 99) menyatakan bahwa media pembelajaran BIPA dapat menarik dan memotivasi pembelajar. Motivasi akan membuat pembelajar merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pun bermanfaat untuk mempermudah pembelajar dalam memahami materi. Kusmiatun (2015: 99) merangkum peran media pembelajaran BIPA yaitu: (1) penyampai materi kebahasaan, (2) penstimulus ide bagi pembelajar untuk memproduksi bahasa lisan dan tulis, (3) penumbuh minat dan motivasi belajar, media yang interaktif akan menambah semangat pembelajar untuk terlibat dalam segala proses pembelajaran baik individu maupun kelompok, dan (4) pendukung pemahaman lintas budaya.

Media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA disesuaikan dengan materi yang hendak diberikan kepada pembelajar. Selama ini media pembelajaran BIPA yang sering digunakan adalah gambar, karikatur, foto, realia, peta, denah, teks otentik (novel dan cerpen), rekaman audio, rekaman audiovisual, media berbasis komputer, lingkungan, permainan bahasa (teka-teki silang), lagu, dan sebagainya. Pengajar juga merupakan media pembelajaran sebab apa yang diucapkan dan

bagaimana pengajar mengucapkan merupakan model untuk pembelajar melakukan hal yang sama.

## **B. Permainan**

### **1. Pengertian Permainan**

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mencapai tujuan pendidikan yaitu permainan. Alessi dan Trollip (2001: 271) menyatakan bahwa *game* atau permainan adalah sesuatu yang memiliki karakteristik berupa adanya aturan, menang dan kalah, pemain, kompetisi, giliran, poin, hukuman, fantasi, peralatan, dan beberapa keterampilan serta keberuntungan. Permainan secara umum lebih bertujuan sebagai media hiburan (*entertainment*). Dengan adanya teknologi, permainan-permainan tersebut terdapat dalam berbagai produk teknologi, seperti komputer, laptop, dan telepon genggam.

Jenis permainan bermacam-macam. Jenis permainan sering disebut dengan genre *game*. Format sebuah permainan dapat murni sebuah genre atau dapat merupakan campuran dari beberapa genre lain. Henry (2010: 112) membagi jenis permainan menjadi 19 jenis, yaitu *Maze Game, Board Game, Card Game, Battle Card Game, Quiz Game, Puzzle Game, Shoot Them Up, Side Scroller Game, Fighting Game, Racing Game, Turn-based Strategy Game, Real-time Strategy Game, Simulation Game, First Person Shooter, First Person Shooter 3D Vehicle Based, Third Person 3D Games, Role Playing Game, Adventure Game, Educational and Edutainment*, dan *Sports*.

## **2. Pengertian Genre Permainan Kuis Edukasi**

Permainan yang akan dikembangkan peneliti adalah permainan yang menggabungkan antara *Quiz Game* dan *Educational Game*, sehingga dikenal dengan istilah kuis edukasi. Permainan jenis kuis menurut Henry (2010: 112) adalah permainan yang mengharuskan pemainnya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Jenis permainan edukasi menurut Henry (2010: 115) adalah permainan yang mengacu pada isi dan tujuannya. Isi dan tujuan permainan edukasi mengacu pada pembelajaran. Permainan edukasi digunakan untuk memancing minat dan motivasi pembelajar dengan cara yang menyenangkan.

Genre permainan edukasi dipilih karena isi dan tujuan dalam permainan ini adalah untuk kepentingan pembelajaran yaitu pembelajaran membaca teks-teks berkonteks Indonesia, sedangkan genre permainan kuis dipilih berdasarkan kesesuaian dengan materi pembelajaran yang diajarkan, yaitu membaca pemahaman yang mengharuskan pemain (mahasiswa) untuk menjawab berbagai pertanyaan untuk melatih dan mengukur komprehensi membaca mahasiswa. Selain itu, pemilihan jenis permainan juga didasarkan pada usia pembelajar bahasa, yaitu telah berusia 19 tahun ke atas.

## **C. Pengembangan Media Pembelajaran**

Metode pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman, yaitu pengembangan permainan dengan genre kuis edukasi menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang diungkapkan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall (1983: 772) menyatakan bahwa penelitian R&D, khususnya di bidang pendidikan, merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan

dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Produk pendidikan tidak terbatas pada objek material seperti buku ajar, tetapi juga prosedur dan proses pembelajaran, misalnya metode mengajar.

Langkah-langkah pengembangan yang diungkapkan Borg dan Gall (1986: 775-776) adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)

Tahap ini meliputi pengkajian literatur, observasi kelas, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.

2. Perencanaan (*planning*)

Tahap ini meliputi penentuan berbagai keterampilan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, menyusun rumusan tujuan yang hendak dicapai, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*)

Tahap ini meliputi persiapan materi yang dibutuhkan, bahan pembelajaran, dan instrumen evaluasi.

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Uji coba lapangan awal dapat memakai 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subjek uji coba. Pada tahap ini, terdapat kegiatan observasi dan pengisian kuisioner lalu dilakukan analisis.

5. Revisi hasil uji coba (*main product revision*)

Pada tahap ini peneliti merevisi atau memperbaiki produk sesuai dengan hasil uji coba lapangan awal.

6. Uji coba lapangan (*main field testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada skala yang lebih luas, misalnya pada 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang diujicobakan dikumpulkan. Hasil pengumpulan data dievaluasi dan apabila memungkinkan dapat dibandingkan dengan data pembandingan.

7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.

8. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*)

Tahap ini dapat melibatkan 10 sampai 30 sekolah dengan 40 sampai 200 subjek uji coba. Data wawancara, observasi, dan kuisioner dikumpulkan dan dianalisis.

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan berdasarkan masukan pada uji pelaksanaan lapangan.

10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Tahap terakhir ini meliputi pelaporan hasil penelitian pada pertemuan profesional dan jurnal, bekerja sama dengan penerbit untuk menerbitkan hasil penelitian, dan memonitor distribusi atau penyebaran untuk pengontrolan kualitas produk.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall di atas, dikembangkan prosedur penelitian yang lebih ringkas yang terdiri atas 6 langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) pembuatan produk, (4) validasi/uji ahli, (5) revisi, dan (6) uji lapangan.

Pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan metode pembelajaran *Self Directed Learning*. Huda (2014: 263) menyatakan bahwa konsep *Self Directed Learning* berkaitan erat dengan otonomi pembelajar. Holec via Huda (2014: 263) menjelaskan bahwa pembelajar yang otonom adalah pembelajar yang memiliki kemampuan untuk mengambil alih pembelajarannya sendiri. Dickinson via Huda (2014: 263) mendefinisikan bahwa *self directed learning* adalah kondisi saat pembelajar memiliki kontrol sepenuhnya dalam proses pembuatan keputusan terkait dengan pembelajarannya sendiri dan menerima tanggung jawab atas hal tersebut, meskipun pembelajar juga dapat membutuhkan bantuan dan nasihat dari seorang guru.

Media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dibuat berlandaskan metode *self directed learning* sebab kuis edukasi ini memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk mengontrol proses pembelajaran membaca pemahaman melalui latihan-latihan interaktif yang ada di dalam media tersebut. Media pembelajaran ini juga dapat memberikan informasi kepada pembelajar dan pengajar mengenai sejauh mana kemampuan membaca pemahaman pembelajar, sehingga pembelajar dapat berlatih secara mandiri sesuai dengan kemampuannya masing-masing.



Holec dan Chamot via Huda (2014: 264) menyatakan bahwa ada 4 tahap dalam metode *self directed learning*, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) penerapan (*implementing*), (3) pengawasan (*monitoring*), dan (4) evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dibuat dan diaplikasikan berdasarkan langkah-langkah pada metode *self directed learning* tersebut, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), yaitu melakukan analisis kebutuhan terhadap pembelajar, pengajar, dan kurikulum (silabus) mata kuliah membaca pemahaman di kelas GDUFS; kemudian merancang dan membuat media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan; dan membuat rencana kegiatan pembelajaran (2) penerapan (*implementing*), yaitu menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat di kelas GDUFS dengan memberikan kesempatan kepada pembelajar BIPA menggunakan media pembelajaran secara mandiri; (3) pengawasan (*monitoring*), yaitu mengawasi pembelajar BIPA saat mengerjakan latihan-latihan; dan (4) evaluasi (*evaluating*), yaitu mengevaluasi hasil pekerjaan pembelajar BIPA dengan melihat kecepatan membaca dan komprehensi membaca yang dicapai pembelajar BIPA.

Metode *self directed learning* menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” ini sebab media ini memberi keleluasaan bagi pembelajar BIPA untuk berlatih membaca pemahaman secara mandiri sebab disediakan beragam jenis topik bacaan dan pertanyaan-pertanyaan pemahaman yang dapat dipilih secara bebas oleh pembelajar. Pembelajar pun dapat mengetahui komprehensi membacanya sehingga dapat menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan komprehensi

membacanya. Ketika pembelajar mengerjakan latihan-latihan secara mandiri, dosen atau pengajar mengawasi kegiatan pembelajar agar tetap sesuai dengan rencana kegiatan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **D. *Adobe Flash CS3***

Pengembangan kuis edukasi pada penelitian ini menggunakan program *Adobe Flash CS3*. Peneliti memilih menggunakan *software* ini karena *software* ini memungkinkan untuk membuat aplikasi yang interaktif dan menarik. *Software* ini menyediakan fitur-fitur untuk membuat animasi, grafik, *movie clip*, suara, dan video. Kemampuan-kemampuan ini tidak dimiliki *software* lain seperti *Power Point*, *Lectora Inspire*, *Delphi*, *Visual Basic*, dan sebagainya.

*Adobe Flash CS3* merupakan salah satu *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor. *Software* ini banyak dipakai oleh para pengembang untuk membuat permainan edukasi. File yang dibuat menggunakan *software* ini memiliki ekstensi (*file extension*) *.swf*. File ini dapat dibuka pada komputer yang memiliki *Adobe Flash Player*. *Adobe Flash CS3* menggunakan bahasa pemrograman bernama *action script*. *Software* ini mampu mengimpor file suara, gambar, dan video dari aplikasi lain dengan bahasa pemrograman tersebut. Sutopo (2003: 60) menyatakan bahwa kemampuan *Adobe Flash*, termasuk *Adobe Flash CS3*, tidak hanya untuk menggabungkan elemen multimedia ke dalam *portable movie* saja, tetapi juga mampu untuk pembuatan *interactive scripting*.

Pada awalnya *Adobe Flash* dipakai untuk pembuatan animasi web, namun karena menu-menu yang ada dalam *software* tersebut semakin berkembang, *Adobe Flash* dewasa ini, terutama *Adobe Flash CS3*, digunakan untuk membuat

animasi dalam permainan, termasuk permainan edukasi. Sutopo (2003: 148-149) mengungkapkan kemampuan *Adobe Flash* dalam pembuatan *game* adalah program ini dapat digunakan pada hampir semua jenis *game* dan *game* yang dibuat menggunakan *Adobe Flash* ukuran filenya kecil sehingga tidak banyak menghabiskan memori komputer.

*Adobe Flash* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya adalah: (1) program ini merupakan program yang berbasis vektor grafis sehingga program ini menjadi lebih cepat, (2) memori yang dibutuhkan untuk penyimpanan vektor grafis lebih kecil dibandingkan dengan bitmap grafis, (3) pengguna dapat membuat gambar atau mengimpor gambar dari program lain, (4) pengguna dapat membuat animasi secara *streaming*, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses *download* dan *loading* belum selesai seluruhnya, (5) pengguna dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya, (6) pengguna dapat membuat animasi yang mengikuti skenario atau alur yang ditetapkan pengguna, (7) kualitas gambar yang dihasilkan tetap sama meskipun ukurannya diubah-ubah. Hal ini disebabkan karena *Adobe Flash* adalah program berbasis vektor, dan (8) pengguna dapat melakukan pengintegrasian dengan *script* sisi *server* (*server side scripting*) seperti ASP, CGI, dan PHP untuk membuat aplikasi pangkalan data web.

## **E. Membaca Pemahaman/Komprehensi**

### **1. Pengertian Membaca**

Setiap hari, baik disadari atau tidak, manusia melakukan aktivitas membaca demi kelangsungan hidupnya. Ada yang membaca surat kabar, membaca berita di

telepon genggam, membaca pesan, membaca surat, membaca petunjuk jalan, membaca resep, membaca menu, dan sebagainya. Bagi dunia pendidikan membaca merupakan aktivitas penting, bahkan kebiasaan membaca adalah salah satu faktor keberhasilan pengajaran bahasa. Hal ini telah diutarakan oleh berbagai ahli dan praktisi pengajaran bahasa di dunia, baik di dalam forum resmi pendidikan maupun dalam studi-studi informal (Iskandarwassid dan Sunendar, 2009: 111).

Banyak ahli mengungkapkan pendapatnya mengenai pengertian membaca. Finnochiaro dan Bonomo via Zuchdi (2012: 4) menyatakan bahwa membaca adalah proses memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahan tercetak atau tertulis. Pendapat Finnochiaro dan Bonomo tersebut menyaran pada pengertian membaca literal, yaitu kegiatan membaca dengan tingkat paling rendah. Goodman via Zuchdi (2012: 4) menyatakan bahwa membaca tidak hanya memetik pengertian dari deretan kata yang tersurat (*reading the lines*), tetapi juga makna dari deretan baris (*reading between the lines*) serta makna di balik deretan baris tersebut (*reading beyond the lines*). Jadi, pembaca juga melakukan interpretasi terhadap hal-hal yang tersirat yang ada dalam materi bacaan. Tinker dan Cullough via Zuchdi (2012: 6) menyatakan bahwa membaca melibatkan proses identifikasi dan proses mengingat suatu bahan bacaan yang disajikan sebagai rangsangan untuk membangkitkan pengalaman dan membentuk pengertian baru melalui konsep-konsep yang relevan yang telah dimiliki oleh pembaca.

Zuchdi (2012: 6) menyatakan bahwa membaca bukan merupakan kegiatan yang sederhana. Meskipun membaca digolongkan sebagai keterampilan reseptif, bukan berarti pembaca hanya pasif menerima informasi dari bacaan. Namun, ada proses aktif yang berupa menafsirkan, mengekstraksi, menegosiasikan, dan mengonstruksi makna yang terkandung di dalam bacaan. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan ahli di atas, membaca dapat diartikan sebagai proses memetik makna baik yang tersurat maupun tersirat. Unsur yang harus ada dalam kegiatan membaca adalah pemahaman. Kegiatan membaca yang tidak disertai dengan pemahaman tidak dapat dianggap sebagai kegiatan membaca.

## **2. Tujuan Membaca**

Seseorang melakukan kegiatan membaca didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Rivers dan Temperly via Nunan (1999: 251) menyatakan bahwa terdapat tujuh tujuan utama membaca, yaitu: (1) untuk mendapatkan informasi dengan tujuan tertentu atau karena seseorang tersebut ingin tahu terhadap suatu topik, (2) untuk mendapatkan instruksi bagaimana melakukan sesuatu untuk pekerjaan atau kehidupan sehari-hari (misalnya mengetahui bagaimana suatu alat dioperasikan) (3) untuk bermain sebuah permainan, menyusun *puzzle*, (4) untuk menjalin komunikasi dengan teman melalui surat menyurat atau untuk memahami surat-surat bisnis/niaga, (5) untuk mengetahui kapan dan di mana suatu hal akan dilaksanakan atau digelar, (6) untuk mengetahui apa yang sedang terjadi atau telah terjadi (seperti yang ada pada surat kabar, majalah, laporan), dan (7) untuk hiburan atau kesenangan.

Dalman (2014: 11) menyatakan bahwa tujuan utama membaca adalah mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna dalam bacaan. Anderson via Dalman (2014: 11) mengungkapkan tujuh tujuan membaca, yaitu: (1) untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta, (2) untuk memperoleh ide-ide utama, (3) untuk mengetahui urutan atau organisasi cerita, (4) untuk menyimpulkan sesuatu atau inferensi, (5) untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan, (6) untuk menilai atau mengevaluasi, dan (7) untuk memperbandingkan atau mempertentangkan.

### **3. Jenis-jenis Membaca**

Davies via Nunnan (1999: 251) merangkum studi yang dilakukan oleh Lunzer dan Gardner (1979) serta Harri-Augstein dan Thomas (1984) yang membedakan jenis-jenis membaca, yaitu (1) membaca reseptif, yaitu membaca cepat, membaca otomatis yang kita lakukan ketika kita membaca narasi, (2) membaca reflektif, yaitu membaca dengan sering berhenti dan merefleksikan apa yang dibaca, (3) skimming, yaitu membaca dengan cepat untuk menentukan apa yang ada dalam teks tersebut secara umum, dan (4) skanning, yaitu mencari informasi yang spesifik.

Dalman (2014: 63) menyebutkan dua jenis membaca, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Dalman (2014: 63) menyatakan bahwa membaca nyaring adalah membaca dengan menyuarakan kata-kata yang dibaca. Biasanya membaca nyaring digunakan pada kelas 1 hingga 3 SD. Membaca dalam hati yaitu membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berbisik, memahami bahan bacaan yang dibaca di dalam hati, dan dapat

menyelesaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran yang terdapat dalam bahan bacaan tersebut (Dalman, 2014: 64).

Membaca dalam hati adalah jenis membaca yang paling cocok digunakan untuk kegiatan membaca pemahaman. Dalman (2014: 68) membagi membaca di dalam hati menjadi dua, yaitu membaca ekstensif dan intensif. Membaca ekstensif adalah membaca sebanyak mungkin bahan bacaan dengan waktu yang sesingkat mungkin, sedangkan membaca intensif adalah membaca untuk memperoleh pemahaman penuh terhadap argumen-argumen yang logis, urutan-urutan retorik, nada-nada tambahan yang bersifat emosional, dan tujuan pengarang (Dalman, 2014: 71). Membaca intensif pada hakikatnya memerlukan teks yang panjangnya tidak lebih dari 500 kata.

#### **4. Pengertian Membaca Pemahaman/Komprehensi**

Rubin via Somadayo (2011: 7) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan aktivitas atau proses intelektual yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal. McNamara (2007: 11) menjelaskan bahwa membaca pemahaman adalah produk kompleks dari adanya interaksi antara isi teks dengan pengetahuan awal pembaca. Isi teks yang dimaksud oleh McNamara tidak hanya isi teks yang tersurat, tetapi juga isi tersirat. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang di dalamnya melibatkan kemampuan memahami makna bacaan, baik yang tersurat maupun yang tersirat. Membaca pemahaman memungkinkan pembaca untuk

membangun suatu pemahaman baru berdasarkan informasi dari bacaan yang telah diperoleh pembaca dan pengetahuan awal pembaca.

Kegiatan membaca pemahaman membutuhkan komprehensi membaca. Menurut Bormouth via Zuchdi (2012: 8) komprehensi adalah seperangkat keterampilan pemerolehan pengetahuan yang digeneralisasi, yang memungkinkan orang memperoleh dan mewujudkan informasi yang diperoleh sebagai hasil membaca tertulis. Soedarso (2006: 58) menyatakan bahwa komprehensi adalah kemampuan membaca untuk mengerti ide pokok, detail yang penting, dan seluruh pengertian. Untuk itu diperlukan penguasaan perbendaharaan kata dan struktur dasar dalam penulisan. Dengan demikian, komprehensi membaca adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan menggenarilisasi pengetahuan yang telah diterima dari bacaan kemudian mewujudkan informasi yang telah diperoleh tersebut sebagai hasil membaca tertulis.

Kintsch dan Kintsch via Zuchdi (2012: 11) menguraikan beberapa tahapan dalam memahami bacaan yaitu: (1) pengodean kembali secara perseptual dan konseptual, yaitu mengenali makna kata per kata dan menghubungkan kata dengan satuan ide atau proposisi, (2) menghubungkan satuan ide, mengetahui detail informasi, dan membangun struktur mikro atau ide penjelas, (3) membangun ide pokok atau struktur makro, (4) menggunakan struktur mikro dan struktur makro untuk mengidentifikasi ide-ide penting, (5) mengintegrasikan ide-ide penting dengan pengetahuan awal atau *prior knowledge*, (6) membuat simpulan dan membangun model situasi, dan (7) mempelajari, yaitu mengenal model situasi dan menggunakannya pada situasi lain.



Kemampuan membaca pemahaman dapat diukur dari tingkat pemahaman mahasiswa terhadap bacaan. Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap bacaan dapat diukur melalui tes kemampuan membaca. Tes untuk mengukur kemampuan membaca dapat berupa tes objektif, yaitu tes pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan. Tes pilihan ganda merupakan bentuk tes membaca pemahaman yang paling banyak digunakan.

Taksonomi Barret dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman mahasiswa. Taksonomi ini didesain oleh Barret. Clymer via Pettit dan Cockriel (1974: 64) menjelaskan urutan kategori taksonomi Barret yaitu: (1) pemahaman literal, yaitu pembaca memahami ide atau informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam bacaan, (2) reorganisasi, yaitu pembaca diharapkan mampu untuk menganalisis, mensintesis, dan mengorganisasikan informasi dan ide yang disebutkan secara eksplisit dalam bacaan, (3) pemahaman inferensial, yaitu pembaca diharapkan dapat memperoleh dan menganalisis informasi atau gagasan penulis dalam bacaan yang dinyatakan secara implisit (4) evaluasi, yaitu pembaca diharapkan dapat memberikan penilaian terhadap isi bacaan dengan membandingkan ide yang ada dalam bacaan dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki pembaca, dan (5) apresiasi, yaitu pembaca diharapkan mampu untuk mengapresiasi bacaan atau memberikan reaksi terhadap nilai bacaan dari unsur psikologis dan artistik.

Teks-teks yang digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA di UNY (program Darmasiswa dan alih kredit) berkaitan dengan kebudayaan Indonesia, baik itu penjelasan suatu budaya tertentu (misalnya

Karapan Sapi, Tari Barong, dan sebagainya) maupun penjelasan fenomena sosial yang ada di Indonesia, seperti Posyandu, Indonesia Mengajar, dan sebagainya. Teks-teks tersebut dipilih sebab disesuaikan dengan tujuan pembelajar mempelajari bahasa Indonesia.

Beragam teks atau wacana yang disajikan dalam pembelajaran salah satunya bertujuan untuk mengenalkan kosakata secara kontekstual sehingga menambah perbendaharaan kosakata bahasa Indonesia pembelajar BIPA. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2009: 279) bahwa strategi pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing khususnya dalam pembelajaran membaca dapat ditempuh dengan cara pembaca banyak membaca berbagai macam wacana sehingga kemampuan meningkatkan kemampuan membacanya dan memperluas kosakata bahasa target. Perbendaharaan kosakata yang mencukupi sangat membantu pembelajar BIPA dalam memahami bacaan. Hal ini seperti yang telah diungkapkan oleh Davis, Herber, Nagy, dan Singer via Ruddell (2005: 114) yang menyatakan bahwa pembelajaran kosakata telah lama ditetapkan sebagai komponen penting dalam komprehensi teks dan proses belajar pada semua mata pelajaran.

## **5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Komprehensi Membaca**

Kemampuan memahami bacaan atau komprehensi membaca ditentukan oleh berbagai faktor. Pemahaman bacaan melibatkan bahasa, motivasi, persepsi, pengembangan konsep bahkan keseluruhan pengalaman (Johnson dan Pearson via Zuchdi, 2012: 12). Jadi dalam memahami suatu bacaan, terdapat banyak faktor

yang berpengaruh dan terintegrasi sehingga pemahaman suatu teks atau bacaan dapat terwujud dengan baik.

Johnson dan Pearson via Zuchdi (2012: 12) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi komprehensi membaca menjadi dua macam, yaitu yang ada dalam diri dan di luar pembaca. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pembaca meliputi kemampuan linguistik, minat, motivasi, dan kumpulan kemampuan membaca. Faktor yang berasal dari luar pembaca dibedakan menjadi dua macam, yaitu unsur bacaan dan lingkungan. Unsur bacaan berkaitan dengan tingkat kesulitan bacaan dan organisasi teks. Faktor lingkungan meliputi persiapan sebelum, pada saat, dan setelah guru mengajar dalam rangka menolong siswa memahami bacaan; cara siswa menanggapi tugas; dan suasana penyelesaian tugas (hambatan, dorongan, dan sebagainya)

Harras dan Sulistyaningsih mengungkapkan bahwa para peneliti telah melakukan riset yang berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi komprehensi membaca, salah satunya penelitian Yap yang dilakukan pada tahun 1979. Yap via Harras dan Sulistyaningsih (1997: 18-19) menyatakan bahwa kemampuan membaca seseorang ditentukan oleh faktor kuantitas membacanya. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk membaca, tingkat komprehensi bacaannya akan semakin tinggi.

Caldwell via Zuchdi (2012: 15) mendasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi komprehensi membaca menjadi 3 yaitu, penulis, pembaca, dan teks. Caldwell menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman membaca adalah proses aktif pemahaman, yaitu keterampilan, pengetahuan, dan

motivasi pembaca; serta tingkat kesulitan dan karakteristik teks. Proses aktif pemahaman dapat dilakukan dengan membuat catatan, membaca ulang, membuat pertanyaan, dan sebagainya. Pembaca memiliki pengetahuan awal (*prior knowledge*), motivasi, ketertarikan, tujuan, umur, dan lain-lain. Teks memiliki karakteristik baik dari segi tingkat keterbacaan, struktur, dan koherensi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi komprehensi membaca yang diungkapkan oleh Johnson dan Pearson via Zuchdi (2012: 12) dengan Caldwell via Zuchdi (2012: 15) hampir sama, yaitu terdapat faktor minat, motivasi, tingkat keterbacaan/kesulitan teks, dan organisasi teks. Yap melengkapi apa yang belum tercantum dalam kedua pendapat di atas yakni frekuensi dalam membaca. Semakin sering atau banyak waktu yang disisihkan untuk membaca, komprehensi bacaan seseorang tersebut akan semakin tinggi.

#### **F. Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA (Mahasiswa Alih Kredit GDUPS)**

Keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki pembelajar BIPA. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Kusmiatun (2015: 65) yang menyatakan bahwa konten pembelajaran BIPA yaitu: (1) konten kebahasaan (kosakata, pola kalimat, bentukan kata, ungkapan, lafal-intonasi, dan sebagainya), (2) keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan membaca), dan (3) budaya yang merupakan materi yang akan mendukung pemahaman konteks bahasa, karena bahasa dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan erat. Materi ajar untuk keterampilan-keterampilan tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajar mempelajari bahasa Indonesia dan level pembelajar. Setiap pembelajar

memiliki level yang berbeda serta tujuan yang berbeda pula dalam belajar bahasa Indonesia.

Keterampilan membaca memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran BIPA. Kusmiatun (2015: 67) mengungkapkan bahwa membaca menjadi materi yang menguatkan dan memperbanyak penguasaan kosakata pembelajar dalam pembelajaran bahasa asing. Ada berbagai macam jenis membaca, di antaranya membaca intensif, ekstensif, nyaring, dalam hati, komprehensif, dan sebagainya. Pembelajaran membaca lebih ditekankan pada pemahaman pada level lanjut, seperti pada kelas GDUFS.

Pembelajaran membaca pemahaman pada kelas GDUFS dinamakan mata kuliah membaca komprehensi. Tujuan pembelajaran membaca komprehensi pada kelas GDUFS berdasarkan silabus yaitu: (1) membekali mahasiswa dengan cara membaca efektif agar dapat memahami suatu teks dengan baik, (2) membantu mahasiswa untuk memperoleh kosakata terkait dengan topik-topik tertentu, dan (3) mengenalkan mahasiswa pada teks-teks dengan berbagai macam topik berkaitan dengan konteks budaya Indonesia.

Pembelajaran membaca akan selalu berkaitan dengan teks bacaan. Demikian juga pada kelas GDUFS. Dosen menyusun modul yang digunakan sebagai materi dan media pembelajaran dalam membaca komprehensi. Modul yang disusun juga merupakan landasan desain pembelajaran. Modul yang digunakan berisi teks bacaan yang terbagi dalam bab atau tema, yaitu kesenian, pariwisata, pendidikan, media massa, politik, kesehatan, peran perempuan, dan kehidupan beragama di Indonesia. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Kusmiatun (2015: 68)

yang menyatakan bahwa materi dalam pembelajaran BIPA dipaparkan dengan model tematik agar mempermudah pembelajar.

Selain berisi teks bacaan, modul membaca komprehensi juga berisi berbagai bentuk pertanyaan untuk menguatkan pemahaman atau komprehensi pembelajar BIPA. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disesuaikan dengan keterampilan membaca komprehensi yang akan dicapai. Keterampilan-keterampilan membaca komprehensi yang akan dicapai oleh pembelajar pada kelas GDUFS adalah pemahaman bacaan, pemahaman kosakata, penentuan topik, mengingat detail cerita, meringkas bacaan, memahami organisasi teks, dan membaca cepat.

Secara umum pembelajaran membaca pemahaman pada kelas GDUFS dilakukan dengan membaca bacaan, menjawab berbagai bentuk pertanyaan yang disesuaikan dengan keterampilan yang akan dicapai, melakukan diskusi terkait topik tertentu, penugasan menceritakan kembali isi bacaan (novel, cerpen, dan sebagainya), dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan teknik mengajar membaca untuk pembelajar BIPA, yaitu teknik jawab pertanyaan, teknik diskusi, teknik menceritakan kembali, teknik meresume, dan teknik meresensi (Kusmiatun, 2015: 88). Pembelajaran membaca pemahaman pada kelas GDUFS biasanya menggunakan media pembelajaran berupa modul (selain sebagai materi), *powerpoint*, dan video.

Kegiatan membaca untuk pembelajar BIPA dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Begitu juga dengan yang dilakukan oleh mahasiswa GDUFS. Selain membaca bacaan di kelas, mahasiswa GDUFS juga ditugaskan untuk membaca bacaan dan menjawab pertanyaan pemahaman bacaan di indeks.

Hal ini sesuai dengan prinsip yang diungkapkan oleh Grellet (1983: 11) bahwa kegiatan membaca dapat dilakukan di dalam kelas, tetapi dapat juga dilakukan di rumah. Grellet menyatakan bahwa daripada memberikan semua tugas membaca untuk siswa di dalam kelas, lebih baik jika tugas membaca dilakukan di rumah agar siswa dapat membaca sesuai dengan levelnya. Lalu apa yang telah dibaca di rumah dapat didiskusikan di dalam kelas. Hal ini sangat membantu bagi siswa yang memiliki komprehensi bacaan rendah dan bagi siswa yang memiliki komprehensi tinggi pun tidak merasa membuang waktu.

#### **G. Penelitian yang Relevan**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran BIPA masih jarang dilakukan. Untuk itu, peneliti menggunakan konteks yang lebih umum, yaitu pembelajaran bahasa kedua. Penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini berkisar pada pengembangan media berbantuan komputer dalam pembelajaran BIPA dan penggunaan media berbantuan komputer dalam proses pembelajaran bahasa kedua. Berikut ini adalah uraian relevansi penelitian-penelitian tersebut terhadap penelitian ini.

Pertama, Citra Megawati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah melalui *E-book* Interaktif di Program *Incountry* Universitas Negeri Malang Tahun 2014”. Berdasarkan penelitian tersebut, aspek ketepatan dari hasil uji ahli perancang pembelajaran sebesar 89%, aspek ketepatan dari hasil uji ahli BIPA sebesar 80%, aspek ketepatan dari hasil uji praktisi sebesar 89%, dan aspek ketepatan dari hasil

uji ahli media sebesar 83%. Aspek keefektifan diukur dengan *pra-post test* desain yang dilakukan terhadap mahasiswa pembelajar BIPA dari Thailand. Dari aspek keefektifan, media ini efektif sebab harga  $t$  statistik =  $3,17 > t$  tabel =  $2,776$  sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara  $X_1$  dan  $X_2$ . Angket yang diberikan kepada mahasiswa pun menunjukkan prosentase sebesar 73,5%. Dengan demikian, *e-book* yang dikembangkan Megawati ini efektif untuk pembelajaran BIPA.

Persamaan penelitian Megawati dengan penelitian ini adalah kedua penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran BIPA interaktif berbantuan komputer. Perbedaan kedua penelitian terletak pada materi yang dikembangkan dalam media. *E-book* interaktif berisi teks atau bacaan, dialog, dan latihan soal yang meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Selain itu, terdapat materi tentang tata bahasa dan soal tata bahasa. Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berisi teks atau bacaan disertai pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman bacaan. Pemahaman bacaan tersebut meliputi isi bacaan dan kosakata, sehingga media ini ditujukan untuk keterampilan membaca saja.

Perbedaan selanjutnya adalah sasaran atau target pengguna media pembelajaran. Media *e-book* interaktif ditujukan untuk pembelajar BIPA level menengah, sedangkan media pembelajaran interaktif “Aku Cinta Indonesia” ditujukan untuk pembelajar BIPA level lanjut. Perbedaan yang terakhir yaitu media *e-book* interaktif diteliti dan dikembangkan hingga tahap pengujian keefektifan, sedangkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” hanya sampai pada tahap uji coba produk.



Kedua, Hamed Mubarak Al-Awidi dan Sadiq Abdulwahed Ismail (2014) dalam penelitian yang berjudul “*Teacher’s Perception of the Use of Computer Assisted Language Learning to Develop Children’s Reading Skills in English as a Second Language in United Arab Emirates*”. Berdasarkan penelitian yang melibatkan 145 orang guru sebagai responden tersebut didapatkan kesimpulan bahwa tujuan utama penggunaan *Computer Assisted Language Learning* (CALL) adalah untuk membantu para siswa meningkatkan keterampilan membacanya dan meningkatkan motivasi membaca. Selain itu, para responden juga menyatakan bahwa CALL memberikan banyak manfaat, salah satunya yaitu memberi kesempatan kepada para siswa untuk berinteraksi secara aktif.

Persamaan penelitian Al-Awidi dan Ismail dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media berbantuan komputer dalam pembelajaran bahasa kedua untuk meningkatkan keterampilan membaca. Melalui penelitian yang dilakukan Al-Awidi dan Ismail dapat diketahui bahwa media berbantuan komputer mendukung dan membantu para pembelajar dalam pembelajaran bahasa kedua, khususnya keterampilan membaca.

Perbedaan kedua penelitian terletak pada sasaran pengguna media pembelajaran. Dilihat dari jenjang pembelajar, media CALL pada penelitian Al-Awidi dan Ismail ditujukan untuk siswa Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, sedangkan media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki target pembelajar yaitu mahasiswa pembelajar BIPA level lanjut.

Ketiga, Bassma Basheer Nomass (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Impact of Using Technology in Teaching English as a Second Language*”.

Dalam studi kasusnya tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan teknologi dalam mempelajari bahasa kedua merupakan sebuah kebutuhan nyata pada masa sekarang. Selain itu, beberapa kesimpulan yang lain yaitu: (1) komputer adalah bagian integral dalam proses belajar sebab dapat melatih keterampilan berbahasa pembelajar, (2) teori dan praktik dalam pembelajaran bahasa kedua dapat dilakukan secara bersamaan dengan penggunaan teknologi yang modern, (3) cara-cara pembelajaran modern seharusnya diikuti untuk keefektifan belajar dan mengajar bahasa kedua, (4) Pengajar bahasa Inggris seharusnya mendorong atau menganjurkan siswa-siswanya untuk menggunakan teknologi dalam pengembangan keterampilan berbahasanya, dan (5) institusi pendidikan seharusnya menyediakan sarana dan prasarana (termasuk laboratorium bahasa) untuk mendukung proses belajar.

Persamaan penelitian Nomass dengan penelitian ini adalah kedua penelitian sama-sama menggunakan media berbantuan komputer dalam meningkatkan keterampilan berbahasa para pembelajar. Kesimpulan yang diperoleh Nomass dalam penelitiannya juga sejalan dengan pendapat peneliti. Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian. Nomass menggunakan studi kasus, sedangkan peneliti menggunakan *research and development*.

Keempat, Mahmoud Sulaiman Hamad Bani Abdelrahman dan Muwafaq Saleem Bsharah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Effect of Speed Reading Strategies on Developing Reading Comprehension among the 2nd Secondary Students in English Language*”. Dalam penelitian eksperimennya tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa strategi membaca cepat dapat

mengembangkan komprehensi bacaan siswa. Penelitian Abdelrahman dan Bsharah relevan dengan penelitian ini sebab media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi pencatat kecepatan membaca, sehingga pembelajar BIPA dapat meningkatkan komprehensi membacanya. Perbedaan terletak pada metode penelitian. Abdelrahman dan Bsharah menggunakan eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan *research and development*.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, secara umum didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer memberikan efek positif dalam pembelajaran bahasa kedua. Dengan berdasarkan pada penelitian-penelitian tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media berbantuan komputer berupa kuis edukasi untuk mengembangkan keterampilan membaca para pembelajar BIPA.

#### **H. Kerangka Pikir**

Membaca sangat penting peranannya dalam kehidupan manusia. Membaca merupakan kegiatan yang dilakukan pembaca untuk memahami apa yang dituliskan oleh penulis melalui teks atau bacaan yang diwujudkan melalui media kata-kata. Unsur terpenting dalam kegiatan membaca adalah pemahaman. Dengan adanya pemahaman yang baik terhadap suatu teks atau informasi, manusia dapat memahami suatu informasi yang berguna untuk kepentingan hidupnya.

Pembelajar BIPA harus menempuh pembelajaran membaca atau membaca komprehensi. Pemberian materi pembelajaran membaca disesuaikan dengan tingkat kebahasaan dan kebutuhan pembelajar. Banyak faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran membaca, baik dari dalam diri pembaca (motivasi, minat,

tujuan, umur, pengetahuan yang telah dimiliki) maupun dari luar pembaca (lingkungan belajar, keterbacaan teks, dan organisasi teks). Kemampuan membaca komprehensi berbanding lurus dengan frekuensi membaca. Semakin sering membaca dengan bacaan yang beragam, komprehensi membaca pembelajar BIPA akan semakin meningkat.

Pembelajaran membaca pemahaman di kelas GDUFS menggunakan modul yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah. Di dalam modul tersebut terdapat bacaan-bacaan yang terdiri atas tema kesenian, pariwisata, pendidikan, politik, kesehatan, peran perempuan, dan kehidupan beragama di Indonesia. Selain berisi teks bacaan, modul membaca komprehensi juga berisi berbagai bentuk pertanyaan untuk menguatkan pemahaman atau komprehensi pembelajar BIPA. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disesuaikan dengan keterampilan membaca komprehensi yang akan dicapai. Keterampilan-keterampilan membaca komprehensi yang akan dicapai oleh pembelajar pada kelas GDUFS adalah pemahaman bacaan, pemahaman kosakata, penentuan topik, mengingat detail cerita, meringkas bacaan, memahami organisasi teks, dan membaca cepat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, didapatkan data bahwa minat mahasiswa GDUFS dalam membaca cenderung rendah. Hal ini berimplikasi pada kegiatan pembelajaran, khususnya ketika membaca teks bacaan tertentu kemudian menjawab pertanyaan pemahaman. Karena minat membaca rendah, mahasiswa pun kadang merasa bosan ketika membaca, sehingga komprehensi membaca mahasiswa pun juga rendah. Di lain sisi, mahasiswa GDUFS adalah pembelajar BIPA level lanjut yang dituntut untuk menguasai

beragam jenis teks. dibutuhkan komprehensi bacaan yang tinggi untuk menguasai beragam jenis teks tersebut. Selain itu, mahasiswa menyatakan perlunya gambar pendukung bacaan yang berwarna agar bacaan menjadi menarik.

Motivasi dan minat pembelajar merupakan hal yang penting agar pembelajaran membaca pemahaman dapat berlangsung dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) menjadi dambaan setiap pengajar dan pembelajar sebab melalui pembelajaran yang menyenangkan, materi pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh pembelajar. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga membangkitkan minat dan motivasi dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca pemahaman dapat diwujudkan dalam bentuk *game* atau permainan. Permainan mempunyai genre yang beraneka ragam. Genre permainan yang cocok untuk pembelajaran membaca pemahaman adalah genre kuis dan genre edukasi, sehingga disebut dengan istilah kuis edukasi. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan bantuan program *Adobe Flash CS3* yang memiliki berbagai keunggulan, di antaranya adalah program ini dapat digunakan untuk mengembangkan hampir semua genre permainan dan permainan yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS3* ukuran filenya kecil sehingga tidak banyak menghabiskan memori komputer.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk kuis edukasi yang dapat digunakan sebagai pembangkit minat dan motivasi pembelajar BIPA dalam pembelajaran membaca

pemahaman. Di dalam kuis edukasi tersebut terdapat fitur-fitur yang dapat membantu pembelajar untuk meningkatkan komprehensi membaca, di antaranya adalah beragam tema bacaan beserta pertanyaan-pertanyaan yang disusun sesuai dengan keterampilan membaca komprehensi yang akan dicapai. Selain terdapat beragam tema bacaan dan berbagai bentuk pertanyaan, terdapat juga gambar pendukung bacaan, penghitung kecepatan membaca, penjelasan kosakata yang terkait dengan bacaan, berbagai bantuan dalam menjawab pertanyaan, dan informasi skor pengguna untuk menumbuhkan minat dan motivasi pembelajar.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall (1983: 772) menyatakan bahwa penelitian R&D, khususnya di bidang pendidikan, merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Yang dimaksud produk pendidikan tidak terbatas pada objek material seperti buku ajar, tetapi juga bermaksud untuk menentukan prosedur dan proses, misalnya metode mengajar.

Penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran interaktif berupa permainan dengan jenis kuis edukasi untuk pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut. Peneliti memanfaatkan *software Adobe Flash CS3* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini. Teks-teks dalam media pembelajaran interaktif ini berkonteks budaya Indonesia sebab disesuaikan dengan hakikat pengajaran BIPA dan tujuan pembelajar dalam belajar bahasa Indonesia. Keberadaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran membaca komprehensi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan, menarik, dan interaktif. Selain itu, mahasiswa pembelajar BIPA dapat meningkatkan kemampuan komprehensi bacaannya dengan menggunakan media pembelajaran ini.

## **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah prosedur penelitian dan pengembangan yang diungkapkan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall (1986: 775-776) mengungkapkan 10 langkah dalam penelitian R&D, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall di atas, dikembangkan prosedur penelitian yang lebih ringkas pada penelitian ini yang terdiri atas 6 langkah, yaitu sebagai berikut.

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai dosen mata kuliah membaca komprehensi kelas GDUFs dan mahasiswa GDUFs. Selain itu, peneliti juga melakukan studi pustaka mengenai silabus dan modul yang digunakan untuk pembelajaran membaca bagi pembelajar BIPA level lanjut. Pada tahap ini peneliti mendapat data mengenai masalah dan potensi dalam pembelajaran membaca komprehensi bagi mahasiswa BIPA tingkat lanjut.



## **2. Desain Produk**

Tahap desain produk adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Desain produk tidak terlepas dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* media yang akan dikembangkan. Desain skenario media pembelajaran juga ditentukan pada tahap ini.

## **3. Pembuatan Produk**

Pada tahap ini dilakukan penjabaran dari *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Sebelum dilakukan aspek pemrograman dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*, peneliti mengumpulkan materi mengenai membaca komprehensi, mencari dan menyusun bacaan-bacaan yang berkonteks budaya Indonesia, mengumpulkan gambar-gambar pendukung bacaan, membuat pertanyaan beserta kunci jawaban terkait bacaan, serta hal-hal lain yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

## **4. Validasi/Uji Ahli**

Produk dikonsultasikan dahulu kepada dosen pembimbing untuk mengetahui kelayakan produk sebelum produk diserahkan untuk diuji ahli. Setelah itu, produk diserahkan kepada narasumber validasi agar dapat diuji kelayakannya. Narasumber validasi memberikan penilaian, komentar, dan saran guna perbaikan produk pada angket lembar uji kelayakan produk. Narasumber validasi pada penelitian dan pengembangan ini terdiri atas ahli materi dan ahli media.

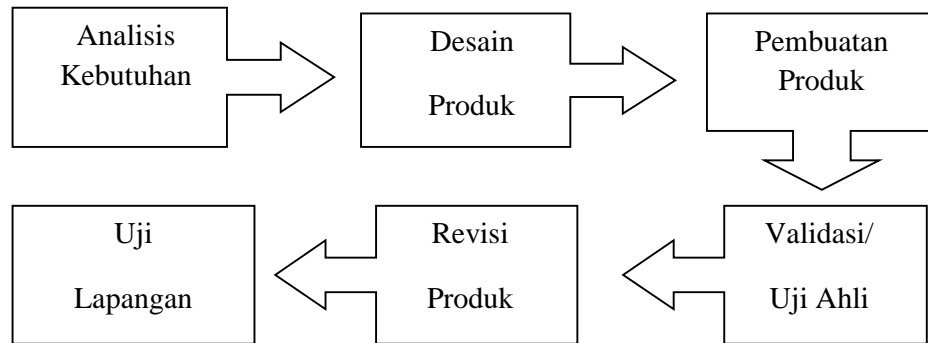
## **5. Revisi Produk**

Saat melakukan validasi, selain memberikan penilaian, narasumber validasi juga memberikan saran atau komentar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti kemudian merevisi produk sesuai dengan saran atau komentar yang telah dituliskan oleh ahli materi dan ahli media pada angket lembar uji kelayakan produk. Revisi ini dilakukan agar media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran membaca komprehensi untuk pembelajar BIPA level lanjut.

## **6. Uji Lapangan**

Setelah produk direvisi dan dinyatakan layak, produk diujicobakan kepada mahasiswa pembelajar BIPA tingkat lanjut, yaitu mahasiswa *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS). Mahasiswa mencoba media pembelajaran yang dikembangkan, baik secara klasikal maupun mandiri, agar dapat mencermati media pembelajaran yang dikembangkan dengan seksama dan mendapat pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah itu, mahasiswa diberi angket lembar kelayakan produk untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk dan respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut ini adalah gambar langkah pembuatan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.



Gambar 1: **Prosedur Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”**

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah dua orang dosen ahli materi, dua orang dosen ahli media, dan mahasiswa pembelajar BIPA tingkat lanjut kelas GDUFS, Tiongkok sebagai pengguna media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan cara mengisi instrumen penilaian berupa angket lembar kelayakan produk.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan, sedangkan angket digunakan pada saat peneliti melakukan validasi media pembelajaran.

#### 1. Wawancara

Sugiyono (2013: 194) menyatakan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Wawancara digunakan untuk memperoleh data

kualitatif terakit permasalahan dan potensi pada pembelajaran membaca pemahaman di kelas GDUFS.

## **2. Angket**

Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 199). Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, sebab di dalam angket tertutup terdapat skala/rasio. Skala yang digunakan pada angket penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013: 134). Responden memberikan tanda centang (✓) pada jawaban atau pernyataan yang dipilih. Angket dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran dari sisi ahli materi, ahli media, dan pengguna.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan angket. Pedoman wawancara digunakan pada studi pendahuluan, sedangkan pada tahap uji validasi (penilaian produk) digunakan angket.

### **1. Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara yang digunakan pada penelitian ini dibedakan menjadi 2, yaitu pedoman wawancara untuk dosen pengampu mata kuliah membaca komprehensi di kelas GDUFS dan pedoman wawancara untuk mahasiswa GDUFS.

**a. Pedoman Wawancara untuk Dosen Membaca Komprehensi**

Pedoman wawancara untuk dosen membaca komprehensi digunakan untuk melakukan studi pendahuluan. Pedoman wawancara ini disusun guna mengetahui informasi mengenai potensi dan masalah dalam pembelajaran membaca komprehensi di kelas GDUFS yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran. Di bawah ini adalah pedoman wawancara untuk dosen membaca komprehensi.

**Tabel 1: Pedoman Wawancara untuk Dosen Membaca Komprehensi**

No.	Pertanyaan
1	Menurut Ibu, apakah pembelajaran membaca sangat penting bagi pembelajar BIPA level lanjut?
2	Bagaimana proses perkuliahan membaca komprehensi bagi pembelajar BIPA level lanjut, khususnya kelas GDUFS?
3	Bagaimana minat mahasiswa GDUFS terhadap pembelajaran membaca komprehensi?
4	Kendala apa saja yang Ibu temui dalam proses pembelajaran membaca komprehensi?
5	Apa saja media yang digunakan dalam pembelajaran membaca komprehensi?
6	Menurut Ibu, apakah diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk menarik minat mahasiswa asing untuk membaca?

**b. Pedoman Wawancara untuk Mahasiswa GDUFS**

Pedoman wawancara untuk mahasiswa GDUFS digunakan untuk melakukan studi pendahuluan. Pedoman wawancara ini disusun guna mengetahui pendapat mahasiswa mengenai pembelajaran membaca komprehensi di kelas GDUFS yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran. Berikut ini adalah pedoman wawancara untuk mahasiswa GDUFS.

Tabel 2: **Pedoman Wawancara untuk Mahasiswa GDUFS**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>
1	Apakah Anda menyukai mata kuliah membaca komprehensi? Mengapa?
2	Apakah modul yang digunakan menarik dan mudah dipahami? Mengapa?
3	Apakah modul yang digunakan sudah mencukupi sebagai sumber belajar?
4	Apakah Anda terkadang merasa bosan menggunakan modul? Mengapa?
5	Apakah Anda sering menggunakan komputer atau laptop?
6	Apa yang Anda lakukan ketika menggunakan komputer atau laptop?
7	Berapa lama dalam sehari Anda menggunakan komputer atau laptop?
8	Menurut Anda, apakah materi membaca komprehensi akan menarik apabila dikemas dengan media berbantuan komputer? Mengapa?

## **2. Angket**

Angket yang digunakan pada penelitian ini dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu angket untuk ahli materi, ahli media, dan pengguna, yaitu mahasiswa kelas GDUFS.

### **a. Angket untuk Ahli Materi**

Angket untuk ahli materi diberikan kepada dua ahli materi yang terdiri atas dosen yang menekuni bidang BIPA dan dosen yang mengampu mata kuliah membaca komprehensi pada kelas GDUFS. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi materi pembelajaran. Angket untuk ahli materi berisi kesesuaian media pembelajaran berdasarkan aspek kualitas materi dan isi. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli materi.

Tabel 3: **Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai
Kualitas Materi	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan perkuliahan
		Ketepatan materi dengan tujuan perkuliahan yang dicantumkan dalam media
	Penyajian	Kejelasan sasaran media dengan pembelajaran membaca komprehensi
		Kejelasan petunjuk belajar pada media pembelajaran
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi (bacaan)
		Kemudahan memilih menu belajar dalam media pembelajaran.
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi
Isi	Penjelasan Materi	Kebenaran isi bacaan yang berkonteks Indonesia
		Kejelasan isi bacaan yang berkonteks Indonesia
		Kecakupan bacaan untuk mencapai tujuan perkuliahan membaca komprehensi
		Aktualisasi bacaan yang berkonteks Indonesia
	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi membaca komprehensi
		Konsistensi penyajian
		Ketepatan gambar untuk dikaitkan dengan isi bacaan
	Evaluasi	Kesesuaian rumusan soal dengan tujuan perkuliahan
		Kesesuaian soal dengan bacaan
		Kejelasan soal
		Kesesuaian tingkat kesulitan soal

#### **b. Angket untuk Ahli Media**

Angket untuk ahli media diberikan kepada dua ahli media yang terdiri atas dosen jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dan dosen yang mengampu mata kuliah membaca komprehensi pada kelas GDUF5. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi media pembelajaran. Angket untuk ahli media berisi tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran, yaitu

meliputi aspek tampilan dan pemrograman. Di bawah ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli media.

Tabel 4: **Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>background</i> )
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>
		Kemenarikan animasi
		Ketepatan pemilihan warna tombol
		Ketepatan pemilihan warna teks
		Kejelasan warna gambar
	Musik	Ketepatan pemilihan musik
	Tombol dan gambar	Ketepatan penempatan tombol
		Konsistensi tombol
		Kesesuaian ukuran tombol
		Kejelasan gambar
		Ketepatan ukuran gambar
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf
		Ketepatan ukuran huruf
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>
Pemrograman	Instruk-sional	Tingkat interaktivitas siswa
		Kemudahan berinteraksi dengan media
		Kejelasan petunjuk penggunaan
		Kejelasan struktur navigasi
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa
		Efisiensi penggunaan <i>slide</i>

### c. Angket untuk Pengguna

Angket untuk pengguna diberikan kepada mahasiswa pembelajar BIPA level lanjut, yaitu mahasiswa GDUFS yang menempuh perkuliahan alih kredit di FBS UNY pada tahun ajaran 2014/2015. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk pengguna.



Tabel 5: Kisi-kisi Angket untuk Pengguna

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai
Kualitas Materi	Penyajian	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kejelasan petunjuk belajar.
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kemudahan dalam memilih menu belajar.
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi
Isi	Penjelasan Materi	Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' menarik.
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' membuat saya mengetahui berbagai hal tentang Indonesia.
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' membuat saya mengenal kosakata baru.
		Gambar yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mendukung isi teks.
		Evaluasi yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' membantu saya untuk memahami bacaan.
Tampilan	Tampilan Slide	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki desain yang menarik.
		Gambar yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' menarik.
		Ukuran dan pemilihan huruf yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sudah tepat.
		Warna yang digunakan pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' menarik
Pemrograman	Kualitas Teknik Penyajian	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mudah digunakan.
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mampu memberikan umpan balik terhadap respon yang saya berikan.
Manfaat	Manfaat	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat memotivasi saya untuk membaca.

Sebelum digunakan untuk menguji kualitas produk, angket terlebih dahulu diuji validitasnya. Butir-butir angket diserahkan kepada ahli/pakar yang dipandang layak untuk memberikan penilaian (*expert judgement*) terhadap aspek-aspek yang tercantum dalam angket agar diperoleh informasi tentang validitas instrumen. Hasil penilaian pakar tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan apakah angket tersebut dapat digunakan atau tidak dalam penelitian ini.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207). Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut.

1. Hasil skor penilaian dijumlahkan berdasarkan butir aspek penilaian.
2. Jumlah setiap hasil skor dibagi jumlah butir aspek penilaian

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

M = *mean* (rata-rata)

$\Sigma X$  = jumlah skor

N = jumlah aspek penilaian

Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversi berdasarkan konversi skala Likert yang telah disesuaikan dengan instrumen.

**Tabel 6: Panduan Konversi Hasil Validasi**

<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
4,20 < x 5,00	Sangat Baik
3,40 < x 4,20	Baik
2,60 < x 3,40	Cukup Baik
1,80 < x 2,60	Kurang Baik
1,00 < x 1,80	Sangat Kurang Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS3* bernama “Aku Cinta Indonesia” untuk pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta. Produk dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dan dapat dibuka atau dioperasikan menggunakan *software Adobe Flash Player*. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh pengajar dan pembelajar BIPA, baik secara klasikal maupun mandiri dengan bantuan perangkat komputer atau laptop dan LCD.

Langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall dengan penyederhanaan sehingga hanya terdiri atas 6 langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) pembuatan produk, (4) validasi atau uji ahli, (5) revisi produk, dan (6) uji lapangan. Berikut adalah deskripsi masing-masing tahapan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini.

#### **1. Analisis Kebutuhan**

Langkah pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah membaca komprehensi dan mahasiswa GDUPS, dan melakukan studi pustaka.

**a. Hasil Wawancara dengan Dosen Mata Kuliah Membaca Komprehensi**

Peneliti mewawancarai dosen mata kuliah membaca komprehensi kelas GDUFS, yaitu B. Yuniar Diyanti, M.Hum. pada tanggal 5 Maret 2015. Dari hasil wawancara diperoleh beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran membaca pemahaman sangat penting bagi pembelajar BIPA level lanjut. Pembelajar BIPA level lanjut sudah dituntut untuk memahami berbagai jenis teks. Melalui kegiatan membaca tersebut, pembelajar BIPA level lanjut mendapatkan informasi dan pengetahuan (kosakata) yang bermanfaat bagi keterampilan berbahasanya. Selain itu, melalui pertanyaan pemahaman yang diberikan setelah kegiatan membaca pemahaman, dosen dapat mengukur kemampuan pemahaman pembelajar BIPA terhadap bacaan.

Kedua, proses perkuliahan membaca komprehensi didasarkan pada silabus, sedangkan desain pembelajarannya didasarkan pada modul. Kemampuan membaca komprehensi yang ada di dalam modul dibagi dalam berbagai keterampilan, yaitu *scanning*, mencari topik bacaan, pemahaman kosakata untuk memahami bacaan, memahami detail bacaan, merangkum isi bacaan, memahami organisasi teks (sebab-akibat, dan sebagainya) dan membaca cepat. Selain aktivitas membaca, mahasiswa juga sering melakukan diskusi untuk membahas masalah atau topik tertentu yang terkait dengan suatu bacaan, melakukan pengamatan, dan melakukan wawancara dengan orang Indonesia.

Ketiga, minat dan kemampuan membaca mahasiswa GDUFS cenderung menurun daripada tahun lalu. Minat membaca mahasiswa GDUFS rendah.

Mahasiswa kadang menganggap kegiatan membaca membosankan, apalagi ketika diminta untuk membaca bacaan dalam modul.

Keempat, kendala yang sering ditemui dosen dalam pembelajaran membaca komprehensi adalah mahasiswa sering tidak tertarik dengan aktivitas pembelajaran, padahal dosen sudah berusaha seaktif mungkin. Selain itu, ketika ada tugas untuk menuliskan kembali apa yang telah dibaca, mahasiswa sering melakukan *copy paste* dari internet.

Kelima, media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran membaca komprehensi adalah modul (selain sebagai materi pembelajaran), *power point*, dan video.

Keenam, media pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam pembelajaran BIPA untuk menarik minat pembelajar, apalagi mahasiswa GDUFS sering membawa dan menggunakan laptop ke kampus untuk mengerjakan beragam tugasnya. Dengan media interaktif tersebut mahasiswa, diharapkan tidak merasa jenuh atau bosan dalam kegiatan membaca, yang di dalamnya terdapat kegiatan memperoleh kosakata dan mengenal beragam teks dengan beragam topik dalam konteks budaya Indonesia. Media-media interaktif sangat diperlukan untuk pengembangan BIPA.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca komprehensi untuk menarik minat membaca pembelajar BIPA level lanjut. Media pembelajaran interaktif tersebut memuat keterampilan-keterampilan membaca komprehensi, seperti mencari topik

bacaan, pemahaman kosakata untuk memahami bacaan, memahami detail bacaan, merangkum isi bacaan, memahami organisasi teks, dan membaca cepat.

**b. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa GDUFS**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada lima mahasiswa GDUFS terkait materi dan media pembelajaran pada mata kuliah membaca komprehensi pada tanggal 9 Maret 2015, diperoleh data sebagai berikut.

Pertama, seluruh mahasiswa menyatakan menyukai mata kuliah membaca komprehensi. Mahasiswa menyatakan mendapatkan informasi dan pengetahuan baru tentang Indonesia melalui mata kuliah membaca komprehensi.

Kedua, mahasiswa menyatakan modul yang digunakan kurang menarik sebab gambar-gambar yang ada di dalam modul tidak berwarna. Mahasiswa menyatakan bahwa materi yang ada pada modul dapat dipahami melalui penjelasan dosen ketika mengajar.

Ketiga, mahasiswa menyatakan bahwa modul belum mencukupi sebagai sumber belajar sebab jumlah bacaan yang ada pada modul relatif sedikit. Mahasiswa menyatakan ingin membaca bacaan yang lain, seperti ekonomi, sumber daya alam Indonesia, olahraga, dan sebagainya.

Keempat, mahasiswa menyatakan kadang merasa bosan menggunakan modul sebab modul tidak berwarna (hanya hitam putih). Gambar atau ilustrasi juga tidak berwarna sehingga mahasiswa tidak mengetahui dengan jelas bagaimana gambar atau ilustrasi tersebut. Bagian yang berwarna hanya bagian sampulnya.

Kelima, semua mahasiswa menyatakan bahwa mahasiswa sering (setiap hari) menggunakan laptop. Keenam, mahasiswa menyatakan bahwa mahasiswa

menggunakan laptop untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, dan bermain *game* atau permainan. Ketujuh, rata-rata mahasiswa menggunakan laptop selama 2 hingga 4 jam sehari.

Kedelapan, semua mahasiswa menyatakan bahwa materi pembelajaran yang dikemas dengan media berbantuan komputer akan menjadi lebih menarik. Mahasiswa berpendapat bahwa materi pembelajaran yang dikemas dalam media berbantuan komputer menjadi lebih menarik sebab bacaan yang ada pada media tersebut menjadi lebih banyak dan gambar atau ilustrasi bacaan juga berwarna, sehingga menarik minat mahasiswa untuk membaca.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki ilustrasi gambar yang berwarna sehingga akan menarik minat mahasiswa untuk membaca. Selain itu, topik yang ada dalam media pembelajaran akan lebih beragam daripada yang ada di modul. Oleh karena mahasiswa sering menggunakan laptop untuk mencari informasi dan bermain *game*, media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat berupa permainan edukasi. Jenis permainan yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam pembelajaran membaca komprehensi adalah kuis, sebab jenis permainan kuis mengharuskan mahasiswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan.

### **c. Studi Pustaka**

Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan mempelajari silabus dan modul membaca komprehensi yang dibuat oleh B. Yuniar Diyanti, M.Hum. Dalam silabus disebutkan bahwa desain pembelajaran mata kuliah membaca komprehensi disesuaikan dengan modul. Modul membaca komprehensi berisi 10



bacaan dengan 8 topik, yaitu kesenian, pariwisata, pendidikan, media massa, kesehatan, politik, peran perempuan di Indonesia, dan kehidupan beragama di Indonesia. Sampul modul berwarna, tetapi ilustrasi gambar setiap bacaan hanya berwarna hitam putih.

Setiap bacaan disertai dengan beberapa pertanyaan yang disesuaikan dengan keterampilan dalam membaca komprehensi, misalnya ada pertanyaan yang disusun untuk meningkatkan pengetahuan kosakata mahasiswa, merangkum bacaan, mengingat detail dalam bacaan, mencari topik pada paragraf tertentu, dan sebagainya. Bentuk pertanyaan pada setiap bacaan berupa pilihan ganda, isian singkat, benar salah, dan esai. Jumlah soal untuk masing-masing bentuk soal berkisar antara 5-10 soal.

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan peneliti, peneliti menentukan untuk membuat 20 bacaan dengan 20 topik agar topik bacaan lebih beragam. Dua puluh tema tersebut adalah 8 topik yang sama dengan modul ditambah dengan topik ekonomi, lingkungan, olahraga, kuliner, teknologi, pakaian, musik, tari, upacara, sejarah, pernikahan, dan kekayaan alam. Agar dapat mengakomodasi pertanyaan-pertanyaan dalam modul, pertanyaan yang menyertai bacaan dalam media pembelajaran yang akan dibuat ditentukan sebanyak 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian singkat, dan 5 soal benar salah, sehingga jumlah pertanyaan untuk setiap bacaan sebanyak 20 soal. Soal-soal disusun sesuai dengan keterampilan membaca komprehensi, yaitu mencari topik, pemahaman kosakata untuk memahami bacaan, memahami detail bacaan, merangkum atau meringkas isi bacaan, memahami organisasi teks, dan membaca cepat. Selain itu, soal-soal juga disusun dengan

menggunakan Taksonomi Barret, yaitu dari tingkat literal, reorganisasi, inferensial, evaluasi, hingga apresiasi.

## **2. Desain Produk**

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah desain produk. Pada tahap ini peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. *Flowchart* dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 127, sedangkan *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 2 halaman 129.

Pada tahap ini peneliti juga menetapkan skenario kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. Skenario kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” ini diawali dengan registrasi pengguna agar hasil yang dicapai pengguna dapat tersimpan pada basis data. Setelah pengguna melakukan registrasi dan *log in*, muncullah halaman utama kuis edukasi. Menu yang ada pada halaman utama yaitu: (1) Petunjuk, yaitu berisi petunjuk penggunaan kuis edukasi; (2) Materi, yang berisi materi membaca komprehensi; (3) Pengaturan, yang berisi pengaturan volume kuis edukasi; (4) Main, yang berisi 20 bacaan beserta pertanyaan; (5) Profil, yang berisi profil pengembang dan dosen pembimbing, dan (6) Keluar, yaitu menu untuk keluar dari aplikasi kuis edukasi.

Pengguna memilih menu Main untuk memainkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. Terdapat 20 tema bacaan di dalam menu tersebut. Pengguna bebas memilih bacaan mana yang akan dibaca. Pada saat pengguna membaca bacaan tersebut, terdapat ‘kotak kosakata’ yang berisi 10 kosakata dari bacaan tersebut beserta penjelasannya. Mahasiswa dapat membuka ‘kotak kosakata’ tersebut untuk memahami makna kosakata tertentu. Terdapat *timer* untuk mengukur

kecepatan membaca pengguna. Setelah pengguna menekan tombol berhenti, kecepatan membaca beserta kalimat apresiasi muncul di layar yang diikuti dengan gambar-gambar pendukung isi bacaan.

Langkah berikutnya yaitu menjawab kuis. Kuis terbagi menjadi 3, yaitu nomor 1 sampai 10 berbentuk pilihan ganda, nomor 11 sampai 15 berbentuk isian singkat, dan nomor 16 sampai 20 berbentuk benar salah. Terdapat bantuan untuk menjawab soal pilihan ganda, yaitu penghilangan dua jawaban yang salah. Bantuan untuk soal isian singkat yaitu pemunculan tiga huruf pertama dari jawaban, sehingga pengguna tinggal melanjutkan menjadi sebuah jawaban yang utuh. Selain itu, terdapat pilihan 'baca lagi' untuk membaca kembali pertanyaan. Ketika pengguna menggunakan bantuan-bantuan tersebut, poin pengguna akan berkurang 5 poin. Terdapat indikator kebenaran jawaban dan *timer* ketika mahasiswa menjawab kuis ini.

Setelah mahasiswa selesai menjawab semua kuis, muncullah pemberitahuan mengenai total skor yang diperoleh pengguna dan kalimat apresiasi. Total skor merupakan gabungan antara skor kuis, bonus waktu, dan bonus kesempatan. Pengguna dapat membaca bacaan yang lain dengan langkah-langkah seperti yang telah diuraikan.

### **3. Pembuatan Produk**

Pada tahap ini peneliti menguraikan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain produk. Produk dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3*. Peneliti juga mengumpulkan materi mengenai membaca komprehensi dari berbagai referensi dan mencari bacaan sesuai dengan tema-tema

yang telah ditentukan dari internet. Bacaan yang diperoleh diedit oleh peneliti sebelum dimasukkan dalam media pembelajaran, baik dari segi bahasa (keterbacaan) maupun panjang bacaan. Panjang bacaan disesuaikan dengan yang ada pada modul, sehingga tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit.

Ilustrasi gambar yang mendukung isi bacaan juga dikumpulkan pada tahap ini. Ilustrasi gambar diperoleh dari internet. Pada setiap gambar diberikan keterangan gambar dalam 1 kalimat. Setelah bacaan dan gambar telah diperoleh, maka peneliti memilih 10 kosakata dalam setiap bacaan kemudian diberikan penjelasannya. Penjelasan atau arti kosakata diperoleh dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kemudian peneliti membuat 20 pertanyaan terkait bacaan serta membuat pilihan jawabannya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media ini adalah: (1) pemilihan *background*, (2) pemilihan huruf (*font*), (3) pemilihan warna, (4) pemilihan dan pembuatan tombol (*button*), (5) pemilihan dan pembuatan ikon permainan, (6) pembuatan animasi, (7) pemilihan musik/efek suara, (8) pembuatan cara menjawab, (9) pembuatan *timer*, (10) pembuatan informasi berapa kecepatan membaca pengguna, dan (11) pemberitahuan hasil atau skor yang diperoleh.

Sebelum dilakukan validasi kepada ahli, peneliti mengkonsultasikan media pembelajaran kepada dosen pembimbing. Peneliti mendapat masukan agar skor ketika menjawab pertanyaan lebih besar daripada skor penggunaan kesempatan dan waktu, sebab menjawab pertanyaan lebih sulit, jadi perlu apresiasi yang lebih banyak daripada penggunaan kesempatan dan waktu. Setelah saran tersebut

ditindaklanjuti, peneliti melakukan pengujian semua fungsi dan fitur pada media pembelajaran ini. Hasilnya semua fungsi dalam media pembelajaran ini berjalan dengan baik, sehingga langkah selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan.

#### **4. Validasi atau Uji Ahli**

Validasi atau uji ahli dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi atau uji ahli dilakukan kepada dua orang ahli materi dan dua orang ahli media

##### **a. Data Validasi Ahli Materi**

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek kualitas materi, yang terdiri atas 2 indikator, yaitu tujuan pembelajaran dan penyajian; dan aspek isi, yang terdiri atas 3 indikator, yaitu penjelasan materi, tampilan, dan evaluasi. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan angket dengan skala Likert. Rentang skala yang digunakan yaitu dari 1 sampai dengan 5. Dalam pelaksanaannya, ahli materi mempelajari materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan kemudian memberikan penilaian pada angket yang telah disediakan.

##### **1) Data Validasi Ahli Materi I**

Ahli materi I pada penelitian dan pengembangan ini adalah Ari Kusmiatun, M.Hum. Beliau adalah dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, sekaligus pengajar BIPA di Universitas Negeri Yogyakarta. Pertimbangan dipilihnya beliau karena beliau adalah orang yang menekuni dunia BIPA dan pernah menjadi dosen

membaca di kelas BIPA Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga memiliki kompetensi yang sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran, yaitu tentang membaca pemahaman. Validasi dilakukan satu tahap, yaitu pada tanggal 20 Mei 2015. Berikut adalah tabel data hasil validasi ahli materi I untuk setiap aspek.

**Tabel 7: Hasil Validasi Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi I**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Skor</b>
Kualitas Materi	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan perkuliahan	4
		Ketepatan materi dengan tujuan perkuliahan yang dicantumkan dalam media	5
	Penyajian	Kejelasan sasaran media dengan pembelajaran membaca komprehensi	5
		Kejelasan petunjuk belajar pada media pembelajaran	5
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi (bacaan)	4
		Kemudahan memilih menu belajar dalam media pembelajaran	5
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi	5
	<b>Jumlah Skor</b>		<b>33</b>
<b>Rerata Skor</b>			<b>4,71</b>

Tabel 8: Hasil Validasi Aspek Isi oleh Ahli Materi I

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor
Isi	Penjelasan Materi	Kebenaran isi bacaan yang berkonteks Indonesia	5
		Kejelasan isi bacaan yang berkonteks Indonesia	4
		Kecakupan bacaan untuk mencapai tujuan perkuliahan membaca komprehensi	4
		Aktualisasi bacaan yang berkonteks Indonesia	5
	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi membaca komprehensi	4
		Konsistensi penyajian	5
		Ketepatan gambar untuk dikaitkan dengan isi bacaan	5
	Evaluasi	Kesesuaian rumusan soal dengan tujuan perkuliahan	4
		Kesesuaian soal dengan bacaan	5
		Kejelasan soal	4
		Kesesuaian tingkat kesulitan soal	4
Jumlah Skor			49
Rerata Skor			4,45

Selain memberikan penilaian, ahli materi I juga memberikan saran agar soal-soal dikembangkan tidak hanya pada ranah ingatan saja, tetapi juga sampai pada tahap apresiasi, tetapi ahli materi I juga menyatakan bahwa soal-soal yang ada juga sudah bagus, sehingga ahli materi I memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran tidak perlu direvisi. Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 17 halaman 225.

## 2) Data Validasi Ahli Materi II

Ahli materi II pada penelitian dan pengembangan ini adalah B. Yuniar Diyanti, M. Hum. Beliau adalah dosen jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FBS, UNY, sekaligus pengajar BIPA di Universitas Negeri Yogyakarta. Beliau juga merupakan dosen pengampu mata kuliah membaca komprehensi di kelas GDUFS. Pertimbangan dipilihnya beliau karena beliau adalah dosen pengampu mata kuliah membaca komprehensi yang menyusun silabus dan modul pembelajaran di kelas tersebut, sehingga memiliki kompetensi yang sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Validasi dilakukan dua tahap, yaitu pada tanggal 22 Mei 2015 dan 25 Mei 2015. Berikut adalah tabel data hasil validasi ahli materi II untuk setiap aspek.

Tabel 9: Hasil Validasi Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi II

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II
Kualitas Materi	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan perkuliahan.	5	5
		Ketepatan materi dengan tujuan perkuliahan yang dicantumkan dalam media.	5	5
	Penyajian	Kejelasan sasaran media dengan pembelajaran membaca komprehensi.	5	5
		Kejelasan petunjuk belajar pada media pembelajaran.	4	4
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi (bacaan).	4	4
		Kemudahan memilih menu belajar dalam media pembelajaran.	5	5
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.	4	4
	Jumlah Skor			32
Rerata Skor			4,57	4,57



Tabel 10: Hasil Validasi Aspek Isi oleh Ahli Materi II

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II
Isi	Penjelasan Materi	Kebenaran isi bacaan yang berkonteks Indonesia	5	5
		Kejelasan isi bacaan yang berkonteks Indonesia	5	5
		Kecakupan bacaan untuk mencapai tujuan perkuliahan membaca komprehensi	5	5
		Aktualisasi bacaan yang berkonteks Indonesia	5	5
	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi membaca komprehensi	4	5
		Konsistensi penyajian	4	5
		Ketepatan gambar untuk dikaitkan dengan isi bacaan	3	4
	Evaluasi	Kesesuaian rumusan soal dengan tujuan perkuliahan	5	5
		Kesesuaian soal dengan bacaan	5	5
		Kejelasan soal	5	5
Kesesuaian tingkat kesulitan soal		5	5	
Jumlah Skor			51	54
Rerata Skor			4,64	4,91

Selain memberikan penilaian, ahli materi II memberikan saran yaitu kata “instant” sebaiknya diganti dengan “siap jadi” atau “instan” (kata serapannya). Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki ejaan sehingga ahli materi II menyatakan bahwa media pembelajaran layak untuk diujicobakan. Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 19 halaman 236.

#### **b. Data Validasi Ahli Media**

Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan, yang terdiri atas 4 indikator, yaitu komposisi warna dan animasi, musik, tombol dan

gambar, dan tampilan *slide*; dan aspek pemrograman, yang terdiri atas 2 indikator, yaitu instruksional dan kualitas teknik penyajian. Peneliti menggunakan angket dengan skala Likert untuk memperoleh data tersebut. Rentang skala yang digunakan yaitu dari 1 sampai dengan 5. Ahli media mencermati dan mencoba media pembelajaran yang dikembangkan kemudian memberikan penilaian pada angket yang telah disediakan.

### **1) Data Validasi Ahli Media I**

Ahli media yang menjadi narasumber atau validator media I pada penelitian dan pengembangan ini adalah Suyantiningsih, M.Ed., seorang dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penentuan validator media ini sesuai dengan keputusan Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang mempertimbangkan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan bidang keahlian narasumber validasi. Validasi dilakukan dua kali, yaitu pada tanggal 21 Mei 2015 dan 27 Mei 2015. Berikut ini adalah tabel data hasil validasi ahli media I untuk setiap aspek pada tahap I dan II.

Tabel 11: Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media I

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>background</i> )	3	4
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	5
		Kemenarikan animasi	3	5
		Ketepatan pemilihan warna tombol	3	4
		Ketepatan pemilihan warna teks	4	4
		Kejelasan warna gambar	4	4
	Musik	Ketepatan pemilihan musik	2	4
	Tombol dan gambar	Penempatan tombol	2	4
		Konsistensi tombol	3	5
		Kesesuaian ukuran tombol	3	5
		Kejelasan gambar	4	5
		Ketepatan ukuran gambar	4	4
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	4
		Ketepatan ukuran huruf	3	4
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>	2	4
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>	3	4
Jumlah Skor			50	69
Rerata Skor			3,13	4,31

Tabel 12: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media I

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II
Pemrograman	Instruk-sional	Tingkat interaktivitas siswa	4	5
		Kemudahan berinterkasi dengan media	4	5
		Kejelasan petunjuk penggunaan	2	5
		Kejelasan struktur navigasi	3	4
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol	3	5
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	2	5
		Efisiensi penggunaan <i>slide</i>	3	5
Jumlah Skor			21	34
Rerata Skor			3,00	4,86

Berdasarkan validasi tahap I, kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” masih perlu dilakukan revisi. Selain memberikan penilaian, ahli media I juga memberikan saran untuk revisi media. Saran dari ahli media I yaitu: (1) sebaiknya pengguna diarahkan untuk mendaftar dahulu sebelum masuk, karena jika tampilannya seperti sekarang, kemungkinan besar pengguna akan mengklik ‘masuk’ dahulu sebelum ‘daftar’; (2) petunjuk penggunaan sebaiknya dibuat yang praktis, efektif, dan efisien, sebab 16 poin petunjuk belajar ditambah dengan beberapa petunjuk lanjutan nampaknya kurang praktis; (3) *background* sebaiknya memilih instrumentalia yang mencirikan Indonesia atau yang sesuai dengan topik/tema; (4) navigasi (tombol) tidak begitu jelas maknanya, sehingga pengguna masih harus menebak-nebak fungsinya; (5) sebaiknya kecepatan membaca yang telah dicapai pengguna diapresiasi (misalnya: bagus, tingkatkan lagi, berlatih lagi, dan sebagainya) dan berikan kata-kata motivasi (*reinforcement*); (6) statistik hasil kecepatan membaca dan nilai total kuis perlu dimaknai, misalnya, 260 itu

maknanya seperti apa? Bagus atau kurang, dan sebagainya; dan (8), mengganti “foto” 1, 2, 3 dengan “ilustrasi” 1, 2, 3.

Peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Berdasarkan validasi tahap II, media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” telah direvisi sesuai saran, sehingga ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” tidak perlu direvisi. Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 18 halaman 229.

## **2) Data Validasi Ahli Media II**

Narasumber validasi yang menjadi ahli media II adalah B. Yuniar Diyanti, M.Hum. Beliau adalah dosen jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, sekaligus pengajar BIPA di Universitas Negeri Yogyakarta. Beliau juga merupakan dosen pengampu mata kuliah membaca komprehensi di kelas GDUFS pada tahun ajaran 2013/2014 dan 2014/2015. Validasi dilakukan dua tahap, yaitu pada tanggal 22 Mei 2015 dan 25 Mei 2015. Berikut adalah tabel data hasil validasi ahli media II untuk setiap aspek.

Tabel 13: Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media II

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>background</i> )	5	5
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	5	5
		Kemenarikan animasi	4	5
		Ketepatan pemilihan warna tombol	5	5
		Ketepatan pemilihan warna teks	5	5
		Kejelasan warna gambar	5	5
	Musik	Ketepatan pemilihan musik	2	4
	Tombol dan gambar	Penempatan tombol	5	4
		Konsistensi tombol	5	5
		Kesesuaian ukuran tombol	5	5
		Kejelasan gambar	5	5
		Ketepatan ukuran gambar	5	5
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf	2	3
		Ketepatan ukuran huruf	4	5
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>	5	5
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>	5	5
Jumlah Skor			72	76
Rerata Skor			4,50	4,75

Tabel 14: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media II

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II
Pemrograman	Instruk-sional	Tingkat interaktivitas siswa	4	4
		Kemudahan berinterkasi dengan media	4	4
		Kejelasan petunjuk penggunaan	3	4
		Kejelasan struktur navigasi	5	5
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol	5	5
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	4	5
		Efisiensi penggunaan <i>slide</i>	4	5
Jumlah Skor			29	32
Rerata Skor			4,14	4,57

Berdasarkan validasi tahap I, kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” masih perlu dilakukan revisi. Selain memberikan penilaian, ahli media II juga memberikan saran untuk revisi media. Saran dari ahli media II yaitu perlu disediakan instruksi manual pengoperasian awal yang dapat ditempatkan pada sampul untuk memudahkan pengguna dan musik (*background*) dapat dicari yang lebih “Indonesia”, misalnya dari instrumen Jawa atau yang berupa *Bali Lounge*.

Peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media II. Kemudian peneliti mengajukan validasi tahap II. Ahli media II menyatakan bahwa “media sangat bagus dan layak diujicobakan”. Dengan demikian media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” siap dan layak diujicobakan kepada pengguna, yaitu mahasiswa GDUFS. Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 19 halaman 236.

## **5. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media pada saat validasi produk. Revisi produk dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan pengguna pada pembelajaran membaca komprehensi. Berikut ini adalah revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh narasumber validasi.

### **a. Saran dari Ahli Materi**

#### **1) Saran dari Ahli Materi I**

Saran dari ahli materi I yaitu soal-soal dikembangkan tidak hanya pada ranah ingatan saja, tetapi juga sampai pada tahap apresiasi, tetapi ahli materi I juga menyatakan bahwa soal-soal yang ada juga sudah bagus, sehingga ahli materi I memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran tidak perlu direvisi. Saran dari ahli materi I ditindaklanjuti oleh peneliti dengan mengurangi soal-soal yang berada pada ranah ingatan dan mengubahnya ke ranah yang lain, seperti pemahaman, reorganisasi, inferensial, evaluasi, dan apresiasi.

#### **2) Saran dari Ahli Materi II**

Saran dari ahli materi II yaitu kata 'instant' diganti dengan 'siap jadi' atau kata serapannya yaitu 'instan'. Kata tersebut ada pada bacaan bertema kuliner. Peneliti mengganti kesalahan mekanik tersebut, yaitu mengganti kata 'instant' dengan kata 'instan'. Setelah dilakukan revisi tersebut, ahli materi II menyatakan media pembelajaran layak diujicobakan.



**b. Saran dari Ahli Media****1) Saran dari Ahli Media I**

Terdapat tujuh saran dari ahli media I. Pertama, ahli media I menyarankan agar sebaiknya pengguna diarahkan untuk mendaftar atau registrasi dahulu sebelum masuk ke dalam aplikasi kuis edukasi, sebab dengan tampilan yang sekarang kemungkinan besar pengguna akan mengklik tombol masuk dahulu, bukan tombol daftar. Untuk itu, peneliti mengganti atau menukar posisi antara tombol daftar dan masuk, sehingga tombol daftar berada di atas tombol masuk. Peneliti juga menambahkan intruksi “Jika sudah pernah mendaftar, klik tombol di bawah ini!” agar pengguna yang sudah pernah melakukan registrasi, dapat langsung mengklik tombol masuk. Berikut ini adalah tampilan halaman registrasi kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebelum dan setelah revisi.



Gambar 2: **Tampilan Halaman Registrasi sebelum Revisi**



**DAFTAR**

nama:

sandi:

**daftar**

Jika sudah pernah mendaftar, klik tombol di bawah ini!

**masuk**

Gambar 3: **Tampilan Halaman Registrasi setelah Revisi**

Kedua, ahli media I menyarankan agar petunjuk penggunaan sebaiknya dibuat yang praktis, efektif, dan efisien. Maka dari itu, peneliti meringkas petunjuk penggunaan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” yang semula terdiri atas 8 halaman dengan 16 poin petunjuk dan 5 poin tambahan menjadi 5 halaman dengan 6 poin petunjuk dan 7 poin tambahan. Halaman pertama dan terakhir menu Petunjuk tidak mengalami perubahan. Berikut ini adalah tampilan menu Petunjuk kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebelum dan setelah revisi.



Kuis Edukasi Membaca Komprehensi  
*Aku Cinta Indonesia*  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**PETUNJUK**

1. Pilihlah menu 'main' pada halaman utama.
2. Pilihlah topik bacaan yang ingin kamu baca.
3. Bacalah bacaan yang tersedia. Ingat, ada penghitung kecepatan membaca di sana.
4. Pada bagian atas bacaan, terdapat menu 'kotak kosakata'. Kotak kosakata berisi sepuluh kosakata yang telah ada pengertiannya. Jadi, kalau kamu tidak mengetahui arti kosakata tertentu, kamu dapat melihat 'kotak kosakata'.
5. Setelah selesai membaca, pilih tombol 'berhenti'. Kecepatan membacamu akan ditampilkan di layar sehingga kamu mengetahui kecepatan membacamu.
6. Setelah itu, kamu bisa melihat gambar-gambar pendukung bacaan.

halaman 2

Kuis Edukasi Membaca Komprehensi  
*Aku Cinta Indonesia*  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**PETUNJUK**

7. Setelah membaca dan melihat gambar, tibalah waktunya kita untuk bermain kuis.
8. Kuis bagian pertama adalah kuis pilihan ganda. Ada 10 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban pada setiap pertanyaannya. Jawablah pertanyaan-pertanyaan itu dengan memilih salah satu pilihan jawaban.
9. Jika kamu bingung, kamu bisa menggunakan bantuan yang telah disediakan, yaitu penghapusan dua pilihan jawaban, sehingga hanya menyisakan dua pilihan jawaban.

halaman 3

Kuis Edukasi Membaca Komprehensi  
*Aku Cinta Indonesia*  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**PETUNJUK**

10. Kuis bagian kedua yaitu kuis jawaban singkat. Kamu harus menuliskan (mengetikkan) jawabannya pada tempat yang telah disediakan.
11. Setelah kamu mengetikkan jawabannya, pilihlah tombol 'cek' untuk mengetahui kebenaran jawabannya.
12. Jika kamu tidak tahu jawabannya, kamu dapat menggunakan bantuan. Bantuan kuis jawaban singkat yaitu memunculkan tiga huruf pertama dari jawaban. Kamu tinggal meneruskan tiga huruf itu menjadi jawaban yang sempurna.

halaman 4

Kuis Edukasi Membaca Komprehensi  
*Aku Cinta Indonesia*  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**PETUNJUK**

13. Kuis terakhir yaitu kuis benar salah. Kamu hanya memilih B untuk benar dan S untuk salah terhadap suatu pernyataan.
14. Tidak ada bantuan pada bagian kuis benar salah.
15. Setelah selesai menjawab semua soal, layar akan menampilkan nilai kuis, bonus waktu, dan bonus kesempatan yang kamu peroleh.
16. Setelah selesai, pilih tombol 'kembali ke tema'

halaman 5

Kuis Edukasi Membaca Komprehensi  
*Aku Cinta Indonesia*  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**PETUNJUK**

Itulah langkah-langkah untuk memainkan kuis edukasi 'Aku Cinta Indonesia'. Mudah dan menyenangkan, bukan? Sebelum kamu memainkan kuis ini, perhatikan beberapa hal berikut ini.

- Pada saat kamu menjawab kuis, di bagian atas soal ada tombol 'baca lagi'. Tombol itu berfungsi jika kamu lupa lalu kamu ingin membuka kembali bacaan yang telah kamu baca.
- Jumlah bantuan yang disediakan adalah 3. Jika kamu telah menggunakan 3 bantuan pada kuis pilihan ganda, maka pada kuis jawaban singkat hanya tersedia 2 bantuan saja. Begitu seterusnya. Jadi gunakan bantuan dengan bijaksana, ya.
- Pada bagian samping soal, terdapat indikator kebenaran jawaban. Jika jawabannya benar, maka indikator akan berwarna hijau, sedangkan jika jawabannya salah, indikator akan berwarna merah. Selain itu, terdapat icon koin yang menunjukkan perkiraan skor dari nilai kuis.

halaman 6

Kuis Edukasi Membaca Komprehensi  
*Aku Cinta Indonesia*  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**PETUNJUK**

- Total skor adalah jumlah dari nilai kuis, bonus waktu, dan bonus kesempatan. Nilai kuis diperoleh dari jumlah jawaban benar yang kamu dapatkan. Bonus waktu yang tinggi diperoleh dengan cara menyelesaikan kuis dalam waktu singkat, sedangkan bonus kesempatan yang tinggi diperoleh dengan cara tidak menggunakan bantuan atau hanya menggunakan sedikit dari jumlah maksimal bantuan yang tersedia.
- Skor maksimal untuk nilai kuis adalah 300, sedangkan skor maksimal untuk bonus waktu dan kesempatan masing-masing 100.

halaman 7





Gambar 4: Tampilan Menu Petunjuk sebelum Revisi





Gambar 5: Tampilan Menu Petunjuk setelah Revisi

Ketiga, ahli media I menyarankan agar *background* berbentuk *instrumentalia* yang mencirikan Indonesia atau sesuai dengan tema/topik pada kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. Sebelumnya *background* yang digunakan oleh peneliti adalah

instrumentalia lagu Alicia Keys yang berjudul *If Aint Got You*. Kemudian peneliti menggunakan musik dari seniman Bali, Gus Teja, dengan instrumentalnya yang berjudul *Morning Happiness*. Instrumentalia tersebut merupakan perpaduan gamelan Bali yang memberikan nuansa khas instrumen tradisional Indonesia.

Keempat, ahli media I menyatakan bahwa navigasi atau tombol tidak begitu jelas maknanya sehingga pengguna harus menebak-nebak fungsi tombol tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menuliskan nama tombol di bawah simbol/lambang tombol agar pengguna dapat mengetahui dan menggunakan tombol tersebut sesuai dengan fungsinya. Berikut ini adalah tampilan navigasi atau tombol sebelum dan setelah revisi.



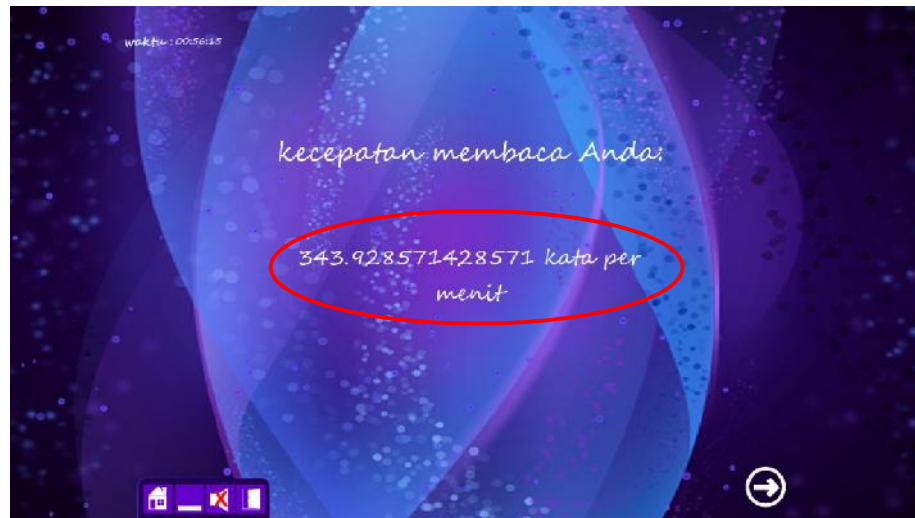
Gambar 6: Tampilan Navigasi atau Tombol sebelum Revisi



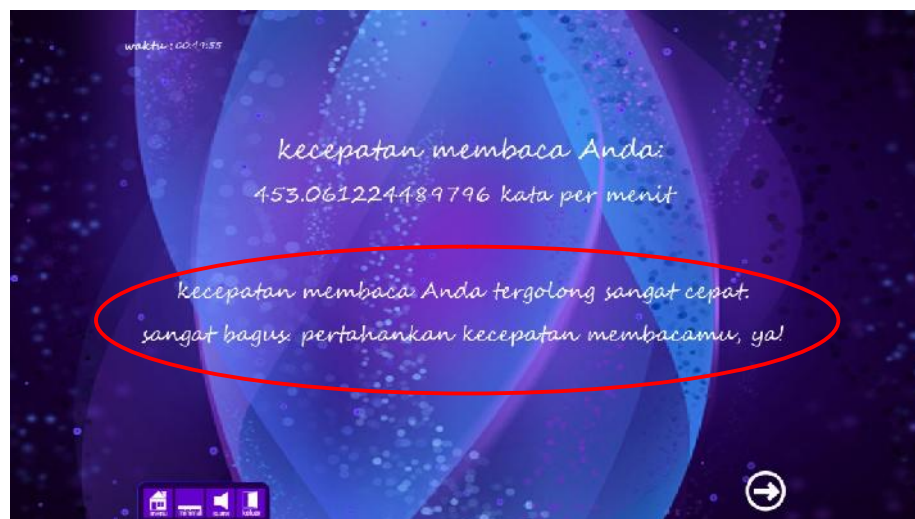
Gambar 7: **Tampilan Navigasi atau Tombol setelah Revisi**

Kelima, ahli media I menyatakan bahwa sebaiknya kecepatan membaca yang telah dicapai pengguna diapresiasi, misalnya dengan tulisan “bagus, tingkatkan lagi, berlatih lagi, dan sebagainya” dan diberikan kata-kata motivasi (*reinforcement*). Sebelumnya, pengguna kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” hanya mendapatkan pemberitahuan berapa kecepatan membacanya saja. Berdasarkan saran tersebut, maka peneliti menambahkan kalimat-kalimat sebagai bentuk apresiasi dan motivasi atas apa yang telah dicapai pengguna, yaitu: “Sangat bagus. Pertahankan kecepatan membacamu, ya!; Bagus. Ayo, tingkatkan prestasimu!; Cukup bagus. Ayo, tingkatkan lagi!; Kurang bagus. Ayo, berlatih lagi!; dan Kurang Bagus. Jangan menyerah! Ayo, berlatih lagi!”. Berikut ini adalah tampilan pemberitahuan kecepatan membaca mahasiswa sebelum dan setelah direvisi.





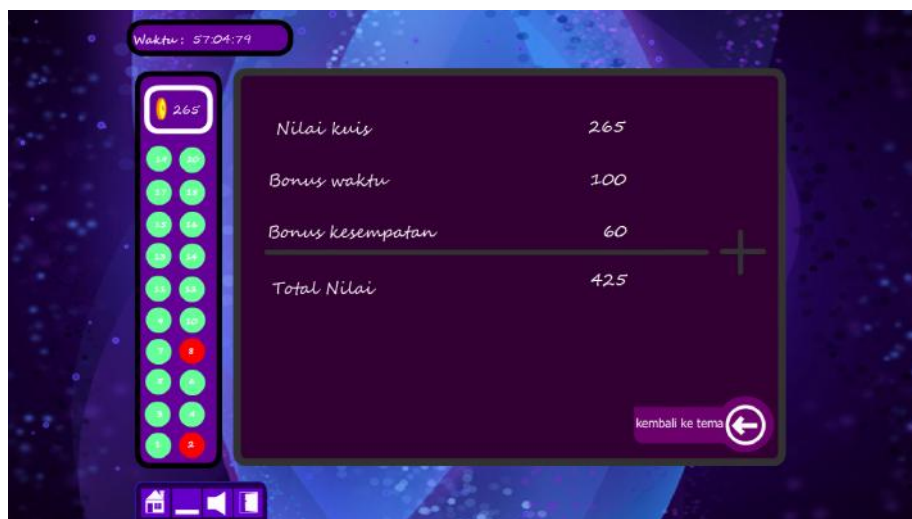
Gambar 8: **Tampilan Pemberitahuan Kecepatan Membaca Pengguna sebelum Revisi**



Gambar 9: **Tampilan Pemberitahuan Kecepatan Membaca Pengguna setelah Revisi**

Keenam, ahli media I menyarankan agar statistik hasil kecepatan membaca dan nilai total kuis dimaknai, misalnya, angka 260 pada kecepatan membaca atau nilai total kuis maknanya seperti apa, apakah bagus atau kurang; dan sebagainya. Sebelumnya, belum ada pemaknaan atas angka yang dicapai oleh pengguna pada

kecepatan membaca dan total nilai kuis. Maka dari itu, peneliti membuat pemaknaan atas apa yang dicapai pengguna. Pemaknaan statistik kecepatan membaca dilakukan dengan mengkategorikan kecepatan membaca pengguna dengan kalimat “kecepatan membaca Anda tergolong (sangat cepat, cepat, sedang, lambat, atau sangat lambat)”. Pemaknaan tersebut ditempatkan pada halaman pemberitahuan kecepatan membaca mahasiswa seperti terlihat pada Gambar 17. Pemaknaan total kuis dilakukan dengan mengkategorikan nilai yang dicapai pengguna ke dalam kategori “nilaimu (sempurna, sangat bagus, cukup bagus, atau kurang bagus). Setelah dilakukan pemaknaan, peneliti menambahkan kalimat motivasi seperti saran sebelumnya.

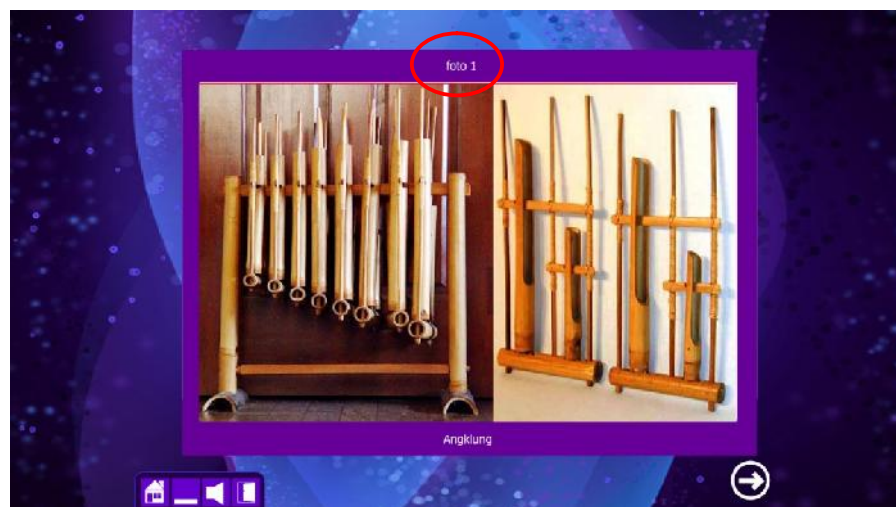


Gambar 10: **Tampilan Total Nilai Pengguna sebelum Revisi**

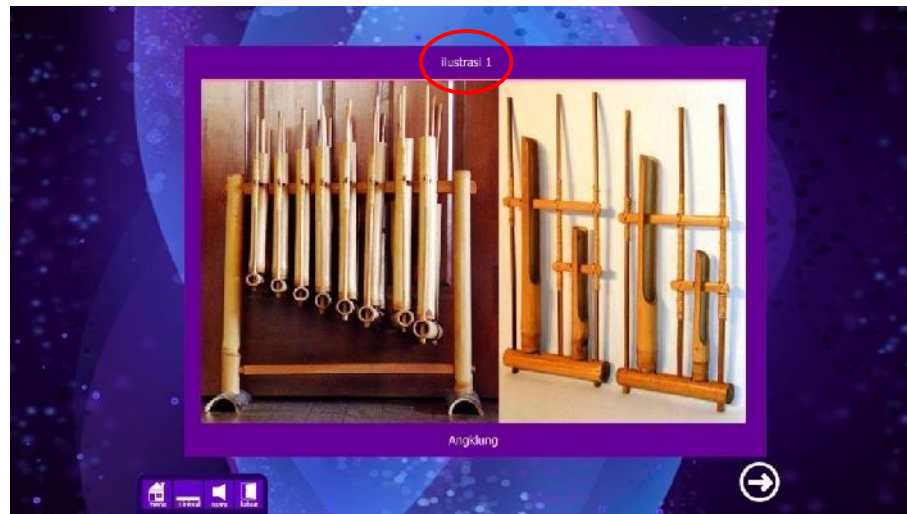


Gambar 11: **Tampilan Total Nilai Pengguna setelah Revisi**

Ketujuh, ahli media I menyarankan agar kata “foto” diganti dengan kata “ilustrasi” pada gambar-gambar pendukung isi bacaan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengganti kata “foto” dengan kata “ilustrasi” pada semua gambar pendukung isi bacaan. Berikut ini adalah tampilan gambar pendukung isi bacaan sebelum dan setelah revisi.



Gambar 12: **Tampilan Gambar Pendukung Bacaan sebelum Revisi**

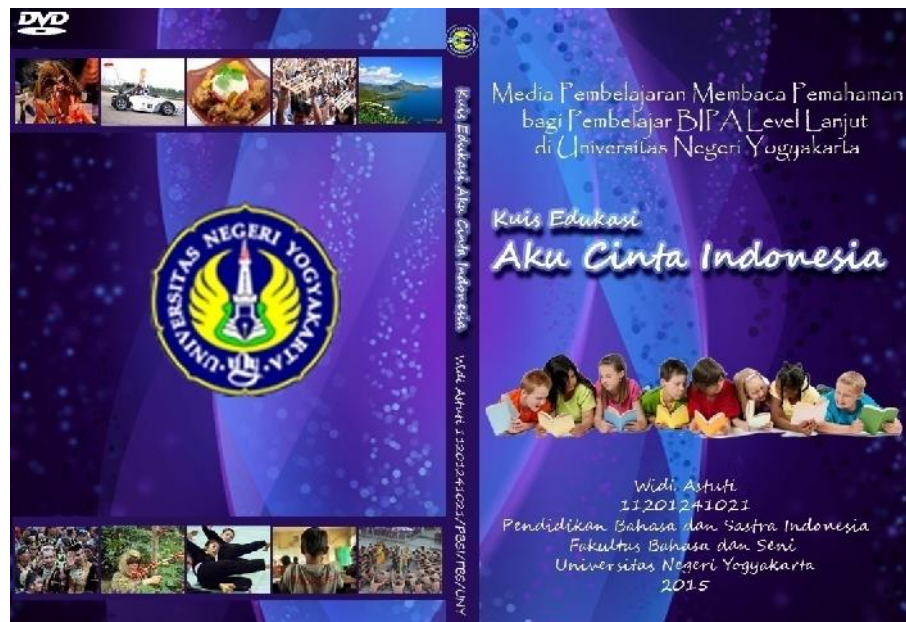


Gambar 13: **Tampilan Gambar Pendukung Bacaan setelah Revisi**

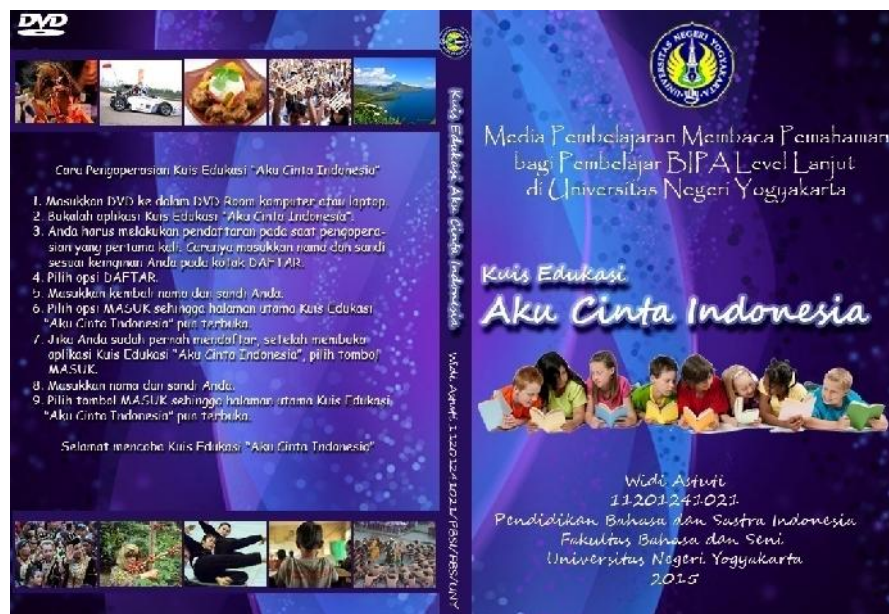
## 2) **Saran dari Ahli Media II**

Terdapat dua saran dari ahli media II. Pertama, ahli media II menyarankan agar disediakan instruksi manual pengoperasian kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. Ahli media II menyatakan bahwa instruksi manual tersebut dapat ditempatkan pada sampul CD media pembelajaran. Berdasarkan saran tersebut, peneliti menambahkan instruksi manual pada halaman belakang sampul CD media pembelajaran. Berikut ini adalah tampilan sampul media pembelajaran sebelum dan setelah revisi.





Gambar 14: Sampul CD Media Pembelajaran sebelum Revisi



Gambar 15: Sampul CD Media Pembelajaran setelah Revisi

Kedua, ahli media II menyarankan agar *background* diganti instrumen Jawa atau Bali Lounge yang musiknya enak dan nyaman didengarkan. Sebelumnya

*backsound* yang digunakan oleh peneliti adalah instrumentalia lagu Alicia Keys yang berjudul *If Aint Got You*. Kemudian peneliti menggunakan lagu instrumentalia karya seniman Bali, Gus Teja, yang berjudul *Morning Happiness*. Instrumentalia tersebut merupakan gamelan Bali yang memberikan nuansa khas instrumen tradisional Indonesia.

Berdasarkan revisi yang telah dilakukan peneliti dari segi materi dan media pembelajaran dan validasi dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran kuis edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ dinyatakan siap dan layak untuk diujicobakan kepada pengguna.

## **6. Uji Lapangan**

Uji Lapangan dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” kepada mahasiswa GDUFS, Tiongkok. Ujicoba dilakukan pada hari Kamis, 4 Juni 2015 di kelas GDUFS, pukul 12.30 hingga 14.00. Ujicoba diikuti oleh 17 mahasiswa.

Ujicoba dimulai dengan pemaparan peneliti mengenai kegiatan yang akan dilakukan oleh mahasiswa, yaitu mencoba media pembelajaran yang dikembangkan peneliti kemudian mengisi angket yang telah disiapkan. Peneliti menggunakan bantuan LCD untuk menggunakan media pembelajaran secara klasikal. Peneliti menjelaskan setiap bagian yang ada pada media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia.” Mahasiswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh peneliti dengan seksama. Setelah penggunaan secara klasikal, dilanjutkan dengan uji coba mandiri. Mahasiswa mencoba media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” menggunakan laptop yang telah disediakan.

Setelah penggunaan secara klasikal dan mandiri selesai, peneliti membagikan angket evaluasi media pembelajaran kepada mahasiswa. Berikut ini adalah data hasil penilaian mahasiswa selaku pengguna untuk masing-masing aspek.

**Tabel 15: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Kualitas Materi oleh Pengguna**

No.	Nama Pengguna	Aspek Kualitas Materi		
		1	2	3
1	Mahasiswa 1	4	4	4
2	Mahasiswa 2	4	4	4
3	Mahasiswa 3	5	5	5
4	Mahasiswa 4	4	4	4
5	Mahasiswa 5	4	5	4
6	Mahasiswa 6	4	4	4
7	Mahasiswa 7	5	4	4
8	Mahasiswa 8	5	5	5
9	Mahasiswa 9	4	4	4
10	Mahasiswa 10	4	4	4
11	Mahasiswa 11	4	4	4
12	Mahasiswa 12	4	4	5
13	Mahasiswa 13	4	4	4
14	Mahasiswa 14	4	4	4
15	Mahasiswa 15	4	4	4
16	Mahasiswa 16	4	3	3
17	Mahasiswa 17	3	2	3
<b>Jumlah Skor</b>		70	68	69
<b>Rerata Skor</b>		4,12	4,00	4,06
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,06</b>		

Keterangan:

- 1 = Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kejelasan petunjuk belajar.
- 2 = Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kemudahan dalam memilih menu belajar.
- 3 = Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.

**Tabel 16: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Isi oleh Pengguna**

No.	Nama Pengguna	Aspek Isi				
		1	2	3	4	5
1	Mahasiswa 1	4	5	4	4	5
2	Mahasiswa 2	5	4	4	4	5
3	Mahasiswa 3	5	5	5	5	5
4	Mahasiswa 4	5	5	5	5	5
5	Mahasiswa 5	5	5	5	5	5
6	Mahasiswa 6	5	5	5	4	4
7	Mahasiswa 7	4	4	4	5	4
8	Mahasiswa 8	5	4	4	4	5
9	Mahasiswa 9	4	4	3	3	4
10	Mahasiswa 10	4	5	5	4	4
11	Mahasiswa 11	4	4	5	5	4
12	Mahasiswa 12	5	5	5	5	5
13	Mahasiswa 13	5	5	3	5	5
14	Mahasiswa 14	4	4	4	4	4
15	Mahasiswa 15	4	4	3	4	4
16	Mahasiswa 16	4	3	4	4	3
17	Mahasiswa 17	4	4	5	3	4
<b>Jumlah Skor</b>		76	75	73	73	75
<b>Rerata Skor</b>		4,47	4,41	4,29	4,29	4,41
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,38</b>				

Keterangan:

- 1 = Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ menarik.
- 2 = Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ membuat saya mengetahui berbagai hal tentang Indonesia.
- 3 = Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ membuat saya memahami kosakata baru.
- 4 = Gambar yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ mendukung isi teks.
- 5 = Evaluasi yang ada pada Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ membantu saya untuk memahami bacaan.



Tabel 17: **Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Tampilan oleh Pengguna**

No	Nama Pengguna	Aspek Tampilan			
		1	2	3	4
1	Mahasiswa 1	5	4	4	4
2	Mahasiswa 2	4	5	4	4
3	Mahasiswa 3	5	5	5	5
4	Mahasiswa 4	4	5	4	5
5	Mahasiswa 5	4	5	4	5
6	Mahasiswa 6	4	5	4	4
7	Mahasiswa 7	5	5	3	3
8	Mahasiswa 8	5	5	4	5
9	Mahasiswa 9	3	4	3	3
10	Mahasiswa 10	3	4	4	4
11	Mahasiswa 11	4	4	3	3
12	Mahasiswa 12	4	5	4	5
13	Mahasiswa 13	5	5	5	5
14	Mahasiswa 14	3	4	4	3
15	Mahasiswa 15	4	4	4	3
16	Mahasiswa 16	3	4	4	4
17	Mahasiswa 17	4	3	4	3
<b>Jumlah Skor</b>		69	76	67	68
<b>Rerata Skor</b>		4,06	4,47	3,94	4,00
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,12</b>			

Keterangan:

- 1 = Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki desain yang menarik.
- 2 = Gambar yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' menarik.
- 3 = Ukuran dan pemilihan huruf yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sudah tepat.
- 4 = Warna yang digunakan pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sudah tepat.

Tabel 18: **Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Pemrograman oleh Pengguna**

No.	Nama Pengguna	Aspek Pemrograman	
		1	2
1	Mahasiswa 1	4	4
2	Mahasiswa 2	3	4
3	Mahasiswa 3	5	5
4	Mahasiswa 4	4	5
5	Mahasiswa 5	4	5
6	Mahasiswa 6	4	4
7	Mahasiswa 7	4	4
8	Mahasiswa 8	4	5
9	Mahasiswa 9	3	4
10	Mahasiswa 10	4	4
11	Mahasiswa 11	3	4
12	Mahasiswa 12	4	5
13	Mahasiswa 13	4	4
14	Mahasiswa 14	4	4
15	Mahasiswa 15	4	4
16	Mahasiswa 16	5	4
17	Mahasiswa 17	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		67	73
<b>Rerata Skor</b>		3,94	4,29
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,12</b>	

Keterangan:

1 = Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ mudah digunakan.

2 = Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ mampu memberikan umpan balik terhadap respon yang saya berikan.

**Tabel 19: Penilaian Media Pembelajaran dari Aspek Manfaat oleh Pengguna**

No.	Nama Pengguna	Aspek Manfaat		
		1	2	3
1	Mahasiswa 1	4	4	4
2	Mahasiswa 2	4	5	4
3	Mahasiswa 3	5	5	5
4	Mahasiswa 4	4	5	4
5	Mahasiswa 5	4	5	4
6	Mahasiswa 6	4	5	4
7	Mahasiswa 7	4	4	4
8	Mahasiswa 8	5	5	5
9	Mahasiswa 9	5	4	4
10	Mahasiswa 10	5	5	5
11	Mahasiswa 11	4	5	3
12	Mahasiswa 12	4	4	4
13	Mahasiswa 13	4	4	4
14	Mahasiswa 14	4	4	4
15	Mahasiswa 15	4	4	5
16	Mahasiswa 16	5	4	3
17	Mahasiswa 17	4	5	4
<b>Jumlah Skor</b>		73	77	71
<b>Rerata Skor</b>		4,29	4,53	4,18
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,33</b>		

Keterangan:

- 1 = Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- 2 = Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.
- 3 = Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ dapat memotivasi saya untuk membaca.

Selain memberikan penilaian, mahasiswa GDUFS juga memberikan komentar pada angket kelayakan media. Mahasiswa 1 menyatakan bahwa kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” cukup menarik dan cocok dengan pelajar yang sedang belajar bahasa Indonesia. Mahasiswa 17 menyatakan bahwa dia menyukai media ini dan belum pernah menggunakan media seperti ini sebelumnya.

Penilaian dan komentar pengguna tersebut dapat dilihat pada Lampiran 20 halaman 247.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti menggunakan *software Adobe Flash CS3* untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket tersebut menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai dengan 5. Narasumber validasi penelitian ini adalah dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan pengguna media pembelajaran tersebut, yaitu mahasiswa GDUFS, Tiongkok. Berikut ini adalah analisis hasil validasi yang dilakukan peneliti terhadap narasumber validasi tersebut.

### **1. Analisis Data Validasi**

Analisis data validasi dilakukan dengan cara mengkonversi data kuantitatif pada lembar evaluasi menjadi data kualitatif. Tujuan konversi tersebut untuk mengetahui kelayakan setiap aspek pada media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”.

#### **a. Analisis Data Validasi Ahli Materi**

##### **1) Analisis Data Validasi Ahli Materi I**

Analisis data validasi ahli materi I terdiri atas dua aspek, yaitu aspek kualitas materi dan isi. Berikut ini adalah analisis data validasi ahli materi I.

**Tabel 20: Hasil Penilaian Media Pembelajaran  
oleh Ahli Materi I**

<b>No.</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Kualitas Materi	4,71	Sangat Baik
2	Isi	4,45	Sangat Baik
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,58</b>	<b>Sangat Baik</b>

**a) Aspek Kualitas Materi**

Aspek kualitas materi terdiri atas 7 butir penilaian. Skor terkecil pada saat validasi adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Total rerata skor yaitu 4,71 dengan kategori “Sangat Baik”.

**b) Aspek Isi**

Aspek isi terdiri atas 11 butir penilaian. Skor terkecil pada saat validasi adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Total rerata skor yaitu 4,45 dengan kategori “Sangat Baik”.

**2) Analisis Data Validasi Ahli Materi II**

Analisis data validasi ahli materi II terdiri atas dua aspek, yaitu aspek kualitas materi dan isi. Berikut ini adalah analisis data validasi ahli materi II.

**Tabel 21: Hasil Penilaian Media Pembelajaran  
oleh Ahli Materi II**

<b>Tahap</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Kualitas Materi	4,57	Sangat Baik
	Isi	4,64	Sangat Baik
	<b>Total Rerata Skor</b>	<b>4,60</b>	<b>Sangat Baik</b>
2	Kualitas Materi	4,57	Sangat Baik
	Isi	4,91	Sangat Baik
	<b>Total Rerata Skor</b>	<b>4,74</b>	<b>Sangat Baik</b>

**a) Aspek Kualitas Materi**

Aspek kualitas materi terdiri atas 7 butir penilaian. Pada validasi tahap I, skor terkecil adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap II, skor terkecil adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap I rerata skor adalah 4,57 dengan kategori “Sangat Baik” dan rerata skor pada validasi tahap II adalah 4,57 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, tidak ada peningkatan total rerata skor.

**b) Aspek Isi**

Aspek isi terdiri atas 11 butir penilaian. Pada validasi tahap I skor terkecil adalah 3, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap II skor terkecil adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap I rerata skor adalah 4,64 dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan rerata skor pada validasi tahap II adalah 4,91 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, peningkatan total rerata skor adalah 0,27.

**b. Analisis Data Validasi Ahli Media**

**1) Analisis Data Validasi Ahli Media I**

Analisis data validasi ahli media I terdiri atas dua aspek, yaitu tampilan dan pemrograman. Berikut ini adalah analisis data validasi ahli media I.

**Tabel 22: Hasil Penilaian Media Pembelajaran  
oleh Ahli Media I**

<b>Tahap</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Tampilan	3,13	Cukup Baik
	Pemrograman	3,00	Cukup Baik
	<b>Total Rerata Skor</b>	<b>3,06</b>	<b>Cukup Baik</b>
2	Tampilan	4,31	Sangat Baik
	Pemrograman	4,86	Sangat Baik
	<b>Total Rerata Skor</b>	<b>4,58</b>	<b>Sangat Baik</b>

**a) Aspek Tampilan**

Aspek tampilan terdiri atas 16 butir penilaian. Pada validasi tahap I skor terkecil adalah 2, sedangkan skor terbesar adalah 4. Pada validasi tahap II skor terkecil adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap I rerata skor adalah 3,13 dengan kategori “Cukup Baik”, sedangkan rerata skor pada validasi tahap II adalah 4,31 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, peningkatan total rerata skor adalah 1,18.

**b) Aspek Pemrograman**

Aspek pemrograman terdiri atas 7 butir penilaian. Pada validasi tahap I skor terkecil adalah 2, sedangkan skor terbesar adalah 4. Pada validasi tahap II skor terkecil adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap I rerata skor adalah 3,00 dengan kategori “Cukup Baik”, sedangkan rerata skor pada validasi tahap II adalah 4,86 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, peningkatan total rerata skor adalah 1,86.

**2) Analisis Data Validasi Ahli Media II**

Analisis data validasi ahli media II terdiri atas dua aspek, yaitu tampilan dan pemrograman. Berikut ini adalah analisis data validasi ahli media II.

**Tabel 23: Hasil Penilaian Media Pembelajaran  
oleh Ahli Media II**

<b>Tahap</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Tampilan	4,50	Sangat Baik
	Pemrograman	4,14	Baik
	<b>Total Rerata Skor</b>	<b>4,32</b>	<b>Sangat Baik</b>
2	Tampilan	4,75	Sangat Baik
	Pemrograman	4,57	Sangat Baik
	<b>Total Rerata Skor</b>	<b>4,66</b>	<b>Sangat Baik</b>

**a) Aspek Tampilan**

Aspek tampilan terdiri atas 16 butir penilaian. Pada validasi tahap I skor terkecil adalah 2, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap II skor terkecil adalah 3, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap I rerata skor adalah 4,50 dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan rerata skor pada validasi tahap II adalah 4,75 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, peningkatan total rerata skor adalah 0,25.

**b) Aspek Pemrograman**

Aspek pemrograman terdiri atas 7 butir penilaian. Pada validasi tahap I skor terkecil adalah 3, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap II skor terkecil adalah 4, sedangkan skor terbesar adalah 5. Pada validasi tahap I rerata skor adalah 4,14 dengan kategori “Baik”, sedangkan rerata skor pada validasi tahap II adalah 4,57 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, peningkatan total rerata skor adalah 0,43.

**2. Analisis Data Penilaian Pengguna**

Analisis data penilaian pengguna dilakukan dengan cara mengkonversi data kuantitatif pada lembar evaluasi menjadi data kualitatif. Tujuan konversi tersebut untuk mengetahui kelayakan setiap aspek pada media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. Total rerata skor penilaian media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” oleh pengguna adalah 4,20 dengan kategori “Baik”. Berikut ini adalah analisis data penilaian media pembelajaran oleh pengguna untuk tiap aspek.



**Tabel 24: Hasil Penilaian Media Pembelajaran  
oleh Pengguna**

<b>No.</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Kualitas Materi	4,06	Baik
2	Isi	4,38	Sangat Baik
3	Tampilan	4,12	Baik
4	Pemrograman	4,12	Baik
5	Manfaat	4,33	Sangat Baik
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,20</b>	<b>Baik</b>

**a. Aspek Kualitas Materi**

Aspek kualitas materi terdiri atas 3 butir penilaian. Skor tertinggi adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 2. Rerata skor pada aspek kualitas materi adalah 4,06 dengan kategori “Baik”.

**b. Aspek Isi**

Aspek isi terdiri atas 5 butir penilaian. Skor tertinggi adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 3. Rerata skor pada aspek isi adalah 4,38 dengan kategori “Sangat Baik”.

**c. Aspek Tampilan**

Aspek tampilan terdiri atas 4 butir penilaian. Skor tertinggi adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 3. Rerata skor pada aspek tampilan adalah 4,12 dengan kategori “Baik”.

**d. Aspek Pemrograman**

Aspek pemrograman terdiri atas 2 butir penilaian. Skor tertinggi adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 3. Rerata skor pada aspek pemrograman adalah 4,12 dengan kategori “Baik”.

**e. Aspek Manfaat**

Aspek manfaat terdiri atas 3 butir penilaian. Skor tertinggi adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 3. Rerata skor pada aspek manfaat adalah 4,33 dengan kategori “Sangat Baik”.

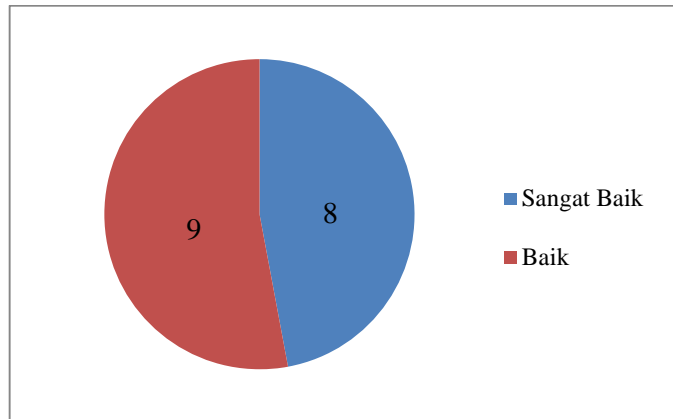
Selain menghitung rerata tiap aspek, peneliti juga menghitung total skor penilaian media pembelajaran oleh masing-masing pengguna. Berikut ini adalah hasil penilaian media pembelajaran oleh masing-masing pengguna.

**Tabel 25: Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengguna**

No.	Nama Pengguna	Rerata Skor	Kategori
1	Mahasiswa 1	4,18	Baik
2	Mahasiswa 2	4,18	Baik
3	Mahasiswa 3	5,00	Sangat Baik
4	Mahasiswa 4	4,53	Sangat Baik
5	Mahasiswa 5	4,59	Sangat Baik
6	Mahasiswa 6	4,29	Sangat Baik
7	Mahasiswa 7	4,12	Baik
8	Mahasiswa 8	4,71	Sangat Baik
9	Mahasiswa 9	3,71	Baik
10	Mahasiswa 10	4,24	Sangat Baik
11	Mahasiswa 11	3,94	Baik
12	Mahasiswa 12	4,59	Sangat Baik
13	Mahasiswa 13	4,41	Sangat Baik
14	Mahasiswa 14	3,88	Baik
15	Mahasiswa 15	3,94	Baik
16	Mahasiswa 16	3,76	Baik
17	Mahasiswa 17	3,71	Baik

Berdasarkan Tabel 25 dapat diketahui bahwa 8 dari 17 pengguna menyatakan bahwa media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berkategori “Sangat Baik”, sedangkan 9 dari 17 pengguna menyatakan media pembelajaran

tersebut berkategori “Baik”. Dengan demikian, media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dapat diterima oleh pengguna.



Gambar 16: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengguna

### 3. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan setiap aspek yang dinilai. Aspek-aspek yang dinilai dapat dikatakan “Layak” jika hasil rerata skor hasil validasi berkategori “Baik” (nilai rerata lebih besar daripada 3,4 dan kurang dari atau sama dengan 4,2) atau dinyatakan “Sangat Layak” jika hasil validasi berkategori “Sangat Baik” (nilai rerata lebih besar daripada 4,2). Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi (ahli materi I dan II), penilaian ahli media (ahli media I dan II), dan pengguna. Berikut ini adalah analisis kelayakan tiap aspek pada media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”.

Tabel 26: Kelayakan Media Pembelajaran

Narasumber	Aspek	Nilai Rerata	Kategori	Tingkat Kelayakan
<b>Ahli Materi</b>	Kualitas Materi	4,64	Sangat Baik	92,80%
	Isi	4,68	Sangat Baik	93,60%
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,66</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>93,20%</b>
<b>Ahli Media</b>	Tampilan	4,53	Sangat Baik	90,60%
	Pemrograman	4,72	Sangat Baik	94,40%
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,63</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>92,60%</b>
<b>Pengguna (Mahasiswa)</b>	Kualitas Materi	4,06	Baik	81,20%
	Isi	4,38	Sangat Baik	87,60%
	Tampilan	4,12	Baik	82,40%
	Pemrograman	4,12	Baik	82,40%
	Manfaat	4,33	Sangat Baik	86,60%
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>4,20</b>	<b>Baik</b>	<b>84,00%</b>

**a. Ahli Materi**

Ahli materi menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kualitas materi dan isi. Rerata skor penilaian kedua ahli materi untuk aspek kualitas materi adalah 4,64 (tingkat kelayakan 92,80%) atau berkategori “Sangat Baik”, sedangkan rerata skor penilaian untuk aspek isi adalah 4,68 (tingkat kelayakan 93,60%) atau berkategori “Sangat Baik”, sehingga rerata skor kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi adalah 4,66 (tingkat kelayakan 93,20%) atau berkategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, berdasarkan penilaian dua ahli materi, kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

### **b. Ahli Media**

Ahli media menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman. Rerata skor penilaian kedua ahli media untuk aspek tampilan adalah 4,53 (tingkat kelayakan 90,60%) atau berkategori “Sangat Baik”, sedangkan rerata skor penilaian untuk aspek pemrograman adalah 4,72 (tingkat kelayakan 94,40%) atau berkategori “Sangat Baik”. Total rerata skor penilaian kelayakan media oleh kedua ahli media adalah 4,63 (tingkat kelayakan 92,60%) atau berkategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, berdasarkan penilaian dua ahli media, kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

### **c. Pengguna**

Pengguna menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kualitas materi, isi, tampilan, pemrograman, dan manfaat. Rerata skor penilaian pengguna untuk aspek kualitas materi adalah 4,06 (tingkat kelayakan 81,20%) atau berkategori “Baik”, aspek isi adalah 4,38 (tingkat kelayakan 87,60%) atau berkategori “Sangat Baik”, aspek tampilan adalah 4,12 (tingkat kelayakan 82,40%) atau berkategori “Baik”, aspek pemrograman adalah 4,12 (tingkat kelayakan 82,40%) atau berkategori “Baik”, dan aspek manfaat adalah 4,33 (tingkat kelayakan 86,60%) atau berkategori “Sangat Baik”. Total rerata skor penilaian kelayakan media oleh pengguna adalah 4,20 (tingkat kelayakan 84,00%) atau berkategori “Baik”. Dengan demikian, berdasarkan penilaian pengguna, yaitu mahasiswa GDUFS, Tiongkok, kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dinyatakan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **4. Kajian Produk Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut**

Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* merupakan alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran membaca pemahaman pada kelas BIPA level lanjut sebagai solusi atas rendahnya minat membaca pembelajar BIPA level lanjut tersebut yang dapat berimplikasi pada rendahnya komprehensi bacaan pembelajar. Produk ini dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan Borg dan Gall dengan penyederhanaan, sehingga terdiri atas 6 tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain produk, pembuatan produk, validasi atau uji ahli, revisi, dan uji coba lapangan. Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman berdasarkan hasil uji ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media, serta uji coba lapangan dengan melibatkan mahasiswa GDUFs sebagai pengguna.

Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar untuk mempelajari materi tertentu. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Kusmiatun (2015: 99) yang menyatakan bahwa salah satu peran media pembelajaran adalah penumbuh minat dan motivasi belajar, karena media yang interaktif akan menambah semangat pembelajar untuk terlibat dalam segala proses pembelajaran, baik individu maupun kelompok. Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan untuk pembelajaran membaca, sebab membaca sering kali dianggap membosankan oleh para pembelajar, padahal membaca memiliki peran yang penting dalam keberhasilan studi, khususnya pada pembelajaran BIPA.

Pembelajar BIPA dapat memperoleh berbagai informasi dan memahami berbagai kosakata melalui kegiatan membaca.

Sebelum penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”, telah dilakukan penelitian dan pengembangan yang berada pada ranah BIPA dan pembelajaran bahasa kedua yang relevan dengan penelitian ini. Salah satunya adalah Citra Megawati pada tahun 2014 yang mengembangkan media pembelajaran yang sejenis dengan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, yaitu *e-book* interaktif. Persamaan media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dengan *e-book* interaktif ini adalah kedua media tersebut dikembangkan untuk pembelajaran BIPA dan keduanya merupakan media pembelajaran interaktif. Perbedaan kedua media pembelajaran tersebut terletak pada materi yang ada di dalamnya. *E-book* interaktif berisi teks atau bacaan, dialog, dan latihan soal yang meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, sedangkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berisi teks atau bacaan dan latihan soal untuk keterampilan membaca.

Simpulan yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan oleh Citra Megawati adalah media pembelajaran *e-book* interaktif efektif digunakan pembelajar BIPA level menengah untuk pembelajaran BIPA. Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” tidak dilakukan tahap pengujian efektivitas, tetapi hanya sampai pada tahap uji validasi dan uji coba lapangan. Berdasarkan uji validasi dan uji coba lapangan didapatkan simpulan bahwa kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level

lanjut. Perlu dilakukan pengujian efektivitas untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran ini.

Penelitian dan pengembangan ini relevan dengan penelitian mengenai penggunaan media berbantuan komputer dalam pembelajaran bahasa kedua yang dilakukan oleh Hamed Mubarak Al-Awidi dan Sadiq Abdulwahed Ismail pada tahun 2014. Al-Awidi dan Ismail mengungkapkan bahwa 145 orang guru sebagai responden menyatakan penggunaan media berbantuan komputer dalam pembelajaran bahasa kedua, khususnya keterampilan membaca, bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca. Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” merupakan salah satu contoh media pembelajaran berbantuan komputer untuk keterampilan membaca yang bertujuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi membaca pembelajar.

Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dapat memotivasi pembelajar untuk membaca sebab bacaan dan pertanyaan pemahaman disusun secara interaktif dengan tampilan yang menarik. Selain itu, terdapat gambar pendukung bacaan, penghitung kecepatan membaca, dan skor pengguna yang dapat disimpan dan dilihat pengguna untuk mengetahui perkembangan komprehensi membacanya. Dengan adanya 20 tema bacaan dengan beragam bentuk pertanyaan yang disesuaikan dengan keterampilan membaca pemahaman, pembelajar dapat berlatih untuk meningkatkan komprehensi membaca membaca, baik secara klasikal maupun mandiri. Dengan demikian, simpulan penelitian Al-Awidi dan Ismail sejalan dengan penelitian ini.



Penelitian dan pengembangan ini juga mendukung penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Bassma Basheer Nomass pada tahun 2013 yang berjudul *“The Impact of Using Technology in Teaching English as a Second Language”*. Salah satu simpulan penelitian Nomass adalah komputer merupakan bagian integral dalam proses belajar bahasa kedua sebab dapat melatih keterampilan berbahasa pembelajar. Komputer atau laptop dalam penelitian ini memiliki peran yang penting sebab komputer atau laptop adalah alat yang digunakan untuk menjalankan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahmoud Sulaiman Hamad Bani Abdelrahman dan Muwafaq Saleem Bshrah pada tahun 2014 menyimpulkan bahwa strategi membaca cepat dapat mengembangkan komprehensi bacaan siswa. Pada penelitian ini kegiatan membaca cepat dapat dilakukan pembelajar BIPA dengan menggunakan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebab di dalam aplikasi tersebut terdapat penghitung kecepatan membaca yang berjalan secara otomatis dan klasifikasi kecepatan membaca. Pembelajar dapat terus mengembangkan komprehensi bacaannya dengan adanya fitur penghitung kecepatan membaca. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan ini relevan dengan penelitian Abdelrahman dan Bshrah.

Media pembelajaran interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran ini yaitu: (1) terdapat fungsi penghitung kecepatan membaca secara otomatis sehingga pengajar dan pembelajar BIPA tidak perlu menghitung kecepatan membaca secara manual, (2) tema dan jumlah teks bacaan yang ada di media pembelajaran lebih banyak daripada yang ada di modul

sehingga memberikan keleluasaan bagi pembelajar untuk meningkatkan komprehensi membacanya, (3) terdapat 3 macam bentuk pertanyaan untuk setiap teks bacaan, yaitu pilihan ganda, isian singkat, dan benar salah, (4) terdapat umpan balik (*feed back*) berupa kalimat motivasi atas apa yang dicapai pengguna sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*), dan (5) fungsi penyimpanan nilai (*data base*) dapat menyimpan nilai atau skor pengguna sehingga pembelajar maupun pengajar dapat melihat skor yang telah dicapai untuk setiap bacaan. Kekurangan media pembelajaran ini yaitu media pembelajaran ini hanya dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop dan bentuk pertanyaan tidak dapat berbentuk esai. Selain itu, soal-soal yang tersedia belum dapat diacak urutannya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian dan pengembangan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut dilakukan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall dengan penyederhanaan, sehingga terdiri atas 6 langkah. Pertama, analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dan studi pustaka. Kedua, desain produk dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, dan skenario media pembelajaran. Ketiga, pembuatan produk dengan menguraikan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat menggunakan program *Adobe Flash CS3*. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan materi atau konten untuk media pembelajaran.

Langkah keempat pengembangan media pembelajaran ini yaitu validasi atau uji ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan penjelasan sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor 4,64 dengan tingkat kelayakan 92,80% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,68 dengan tingkat kelayakan 93,60% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek tampilan memperoleh rata-rata skor 4,53 dengan tingkat kelayakan 90,60% dan berkategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,72 dengan tingkat kelayakan 94,40% dan berkategori “Sangat Baik”.

Langkah kelima pengembangan media pembelajaran ini yaitu revisi produk. Saran dari narasumber validasi ditindaklanjuti untuk perbaikan produk. Langkah keenam yaitu uji coba lapangan. Media pembelajaran diujicobakan kepada pembelajar BIPA level lanjut selaku pengguna dengan jumlah mahasiswa sebanyak 17 orang. Berdasarkan penilaian pengguna, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan penjelasan sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor 4,06 dengan tingkat kelayakan 81,20% dan berkategori “Baik”. Aspek Isi memperoleh rata-rata skor 4,38 dengan tingkat kelayakan 87,60% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek tampilan dan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,12 dengan tingkat kelayakan 82,40% dan berkategori “Baik”, sedangkan aspek manfaat memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan tingkat kelayakan 86,60% dan berkategori “Baik”.

#### **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

1. Kuis edukasi ini hanya dapat dioperasikan menggunakan perangkat komputer atau laptop sehingga jika akan menggunakan media ini dalam pembelajaran harus terdapat perangkat komputer, laptop, dan LCD di dalam kelas.
2. Soal yang berbentuk esai tidak dapat disisipkan dalam kuis ini sebab setiap pengguna memiliki jawaban yang berbeda-beda, sedangkan pemrograman kunci jawaban tidak dapat mengakomodasi semua kemungkinan jawaban

yang berbentuk esai tersebut. Selain itu, soal-soal yang tersedia belum dapat diacak urutannya.

3. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validasi dan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan produk, tidak sampai pada tahap uji efektivitas produk.

### **C. Saran, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut**

#### **1. Saran**

Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada pembelajaran membaca pemahaman agar menumbuhkan minat dan motivasi membaca pembelajar. Selain itu, diharapkan pengajar BIPA dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk keterampilan berbahasa dan level pembelajar yang berbeda dari penelitian ini.

#### **2. Diseminasi**

Media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” diperbanyak dan disebarluaskan untuk kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan CD kepada dosen membaca untuk kelas BIPA, pengajar BIPA UNY, dan Tutor BIPA UNY. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar muncul media pembelajaran interaktif yang lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

#### **3. Pengembangan Lebih Lanjut**

Media pembelajaran ini dikembangkan dan diteliti hanya sampai pada tahap uji coba lapangan. Oleh karena itu, masih perlu dilakukan uji efektivitas penggunaan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* dalam pembelajaran membaca pemahaman/komprehensi pada kelas BIPA level lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelrahman, Mahmoud Sulaiman Hamad Bani dan Muwafaq Saleem Bsharah. 2014. The Effect of Speed Reading Strategies on Developing Reading Comprehension among the 2nd Secondary Students in English Language. *English Language Teaching Journal*. Vol 7, No 6. <http://search.proquest.com>. Diunduh pada tanggal 13 Maret 2015.
- Alessi, Stephen M., dan Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning Methods and Development: Third Edition*. Massachusetts: Allyn and Bacon A. Pearson Company.
- Al-Awidi, Hamed Mubarak dan Sadiq Abdulwahed Ismail. 2014. Teacher's Perception of the Use of Computer Assisted Language Learning to Develop Children's Reading Skills in English as a Second Language in United Arab Emirates. *Early Childhood Education Journal*. <http://search.proquest.com>. Diunduh pada tanggal 13 Maret 2015.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Bahasa. 2014. "Peta Lembaga Penyelenggara Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)", <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/bipa/petabipa/>. Diunduh pada tanggal 23 November 2014.
- Borg, Walter R. dan Meredith D. Gall. 1983. *Educational Research: an Introduction: Fourth Edition*. New York and London: Longman.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gintings, Abdorrakhman. 2010. *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran, Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen*. Bandung: Humaniora.
- Grellet, Françoise. 1983. *Developing Reading Skills: A Practical Guide to Reading Comprehension Exercises*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan: Cetakan Keempat*. Bandung: Alumni.
- Harras, A. Kholid dan Sulistyaningsih, Lilis. 1997. *Membaca 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa: Cetakan Kedua*. Bandung: Rosda.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kusmiatun, Ari. 2015. *Mengenai BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Lestiyarini, Beniati. 2010. "Model Sintetik dan Analitik Berbasis Karakter Indonesia dalam Pembelajaran BIPA di Era Global". Makalah disajikan dalam Seminar Internasional ASILE 2012 dan KIPBIPA VII di Salatiga pada tanggal 1-4 Oktober 2012.
- McNamara, Danielle S. 2007. *Reading Comprehension Strategies, Theories, Interventions, and Technologies*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Megawati, Citra. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah melalui *E-book* Interaktif di Program *Incountry* Universitas Negeri Malang Tahun 2014. *Jurnal NOSI*. Volume 2 Nomor 1. <http://www.pbindoppsunisma.com>. Diunduh pada tanggal 13 Maret 2015.
- Nomass, Bassma Basheer. 2013. The Impact of Using Technology in Teaching English as a Second Language. *English Language and Literature Studies*. Vol. 3, No. 1. <http://search.proquest.com>. Diunduh pada tanggal 13 Maret 2015.
- Nunan, David. 1999. *Second Language Teaching and Learning*. Boston: Heinle and Heinle Publishers.
- Pettit, T. Neila dan W. Irvin Cockriel. 1974. A Factory Study of Literal Reading Comprehension Test and The Inferential Reading Comprehension Test. *Journal of Reading Behavior*. Vol VI, Nomor 1, Halaman 63-75. <http://search.proquest.com>. Diunduh pada tanggal 15 Maret 2015.
- Prensky, Marc. 2003. "Digital Game-Based Learning", <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.318.7914&rep=rep1&type=pdf>. Diunduh pada tanggal 23 November 2014.
- Rivai, Ovi Soviaty, dkk. 2010. "Pemetaan Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Asia", <http://km.ristek.go.id/assets/files/>

Pendidikan/BIPA%20di%20Asia/BIPA%20di%20Asia.pdf. Diunduh pada tanggal 23 November 2014.

Ruddell, Martha Rapp. 2005. *Teaching Content Reading and Writing: Fourth Edition*. United States of America: John Wiley & Sons, Inc.

Soerawisastra. 2014. "Inilah Teks Asli Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928", <http://nasional.inilah.com/read/detail/2148837/inilah-teks-asli-sumpah-pemuda-28-oktober-1928>. Diunduh pada tanggal 12 September 2015.

Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soedarso. 2006. *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Samovar, Larry A., Richard E. Porter, dan Edwin R. McDaniel. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya*. Terj. Indri Margaretha Sidabalok. Jakarta: Salemba Humanika.

Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Cetakan Ketigabelas*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash: Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Zuchdi, Darmiyati. 2012. *Terampil Membaca dan Berkarakter Mulia*. Yogyakarta: Multi Presindo.

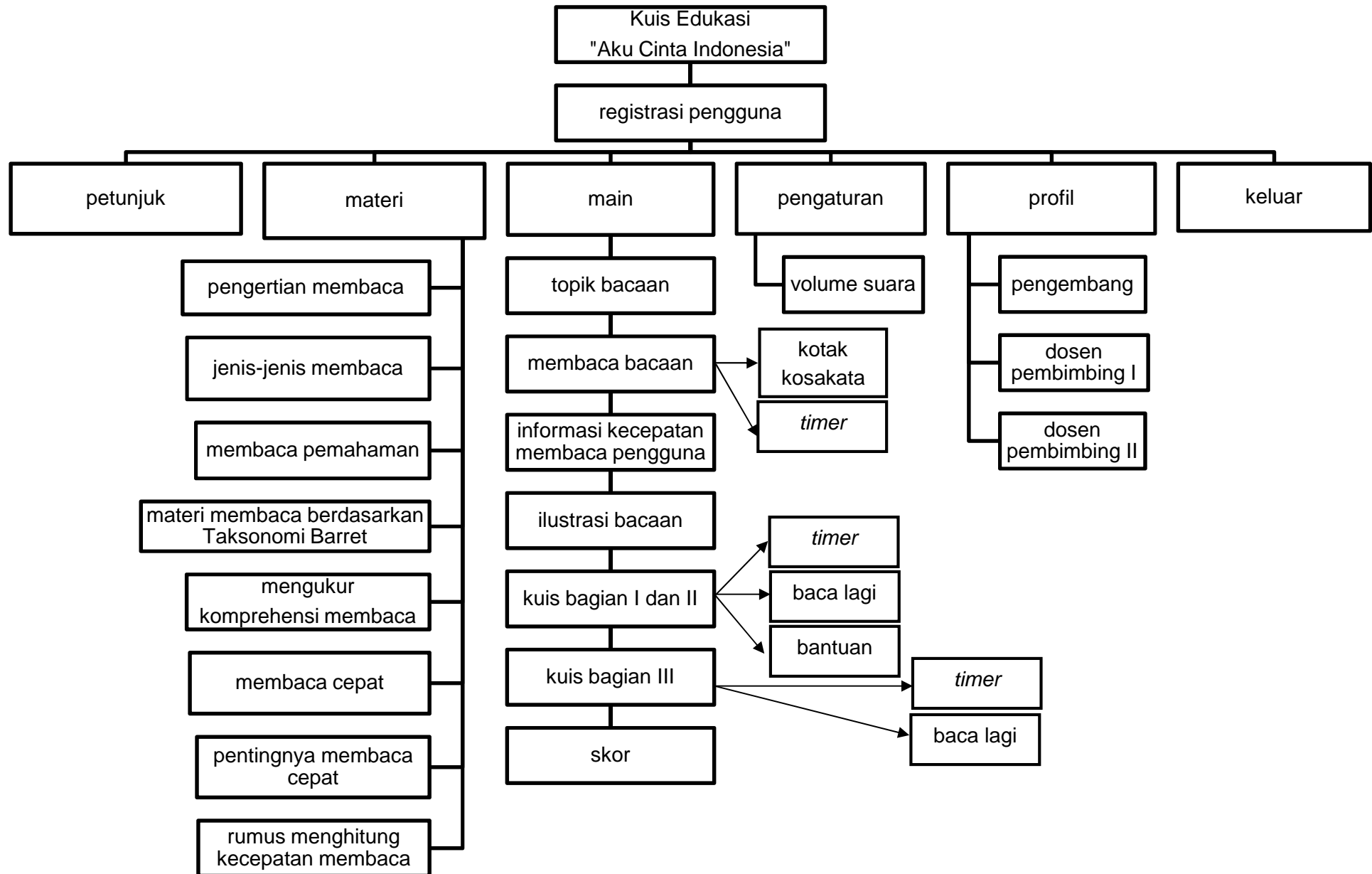


# LAMPIRAN

Lampiran 1:

*Flowchart* Media Pembelajaran  
Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”

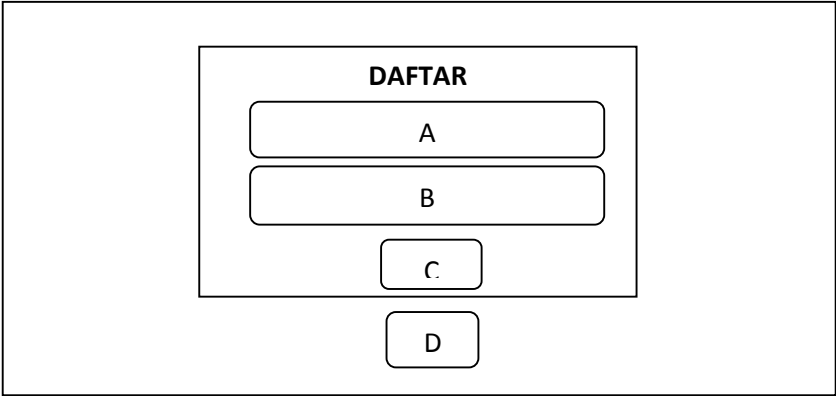
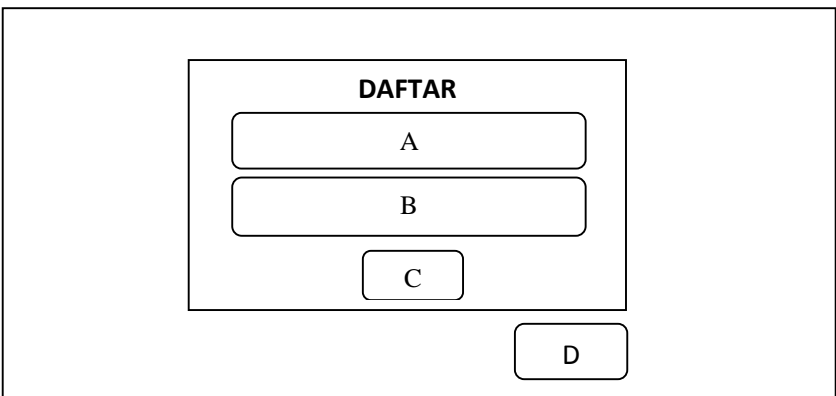
**Flowchart Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”**

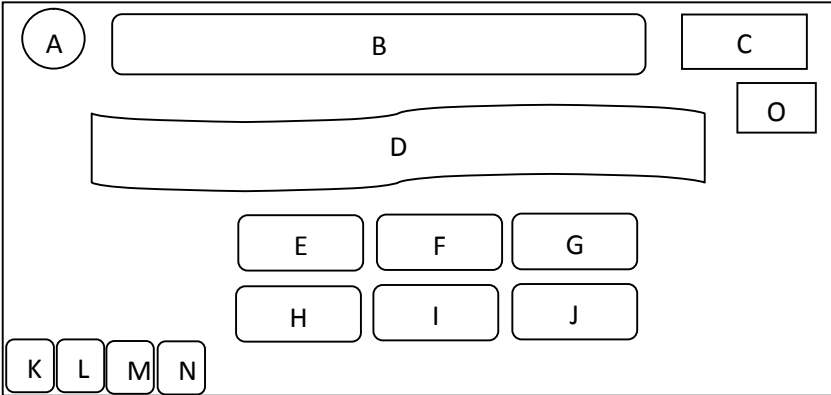
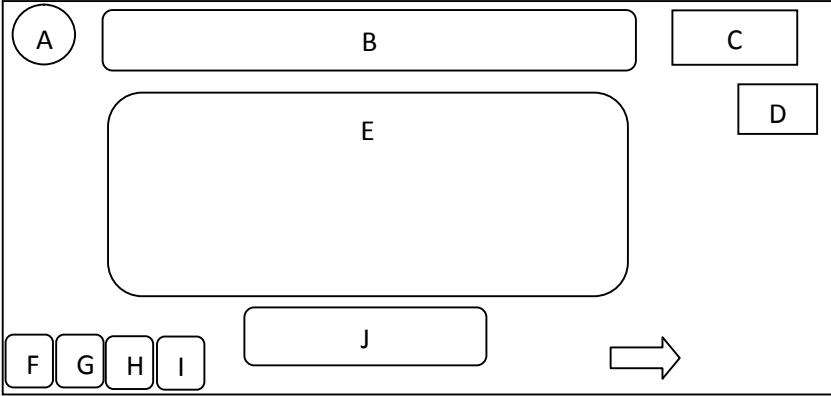


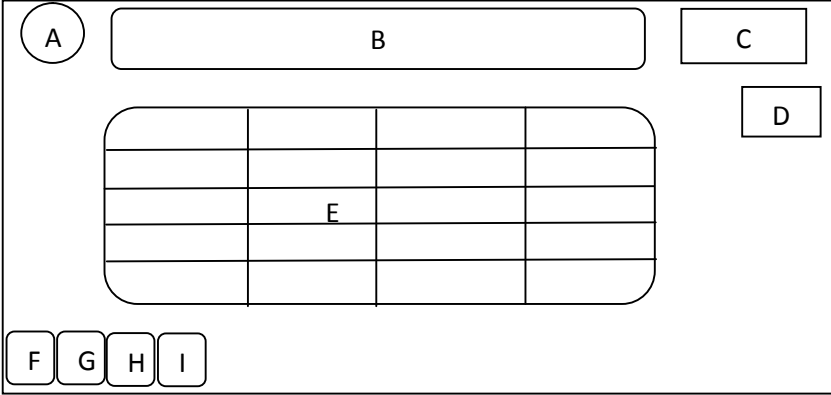
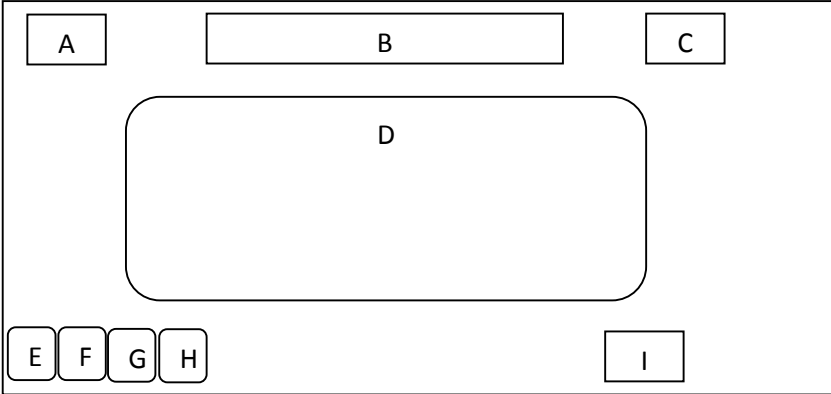
## Lampiran 2:

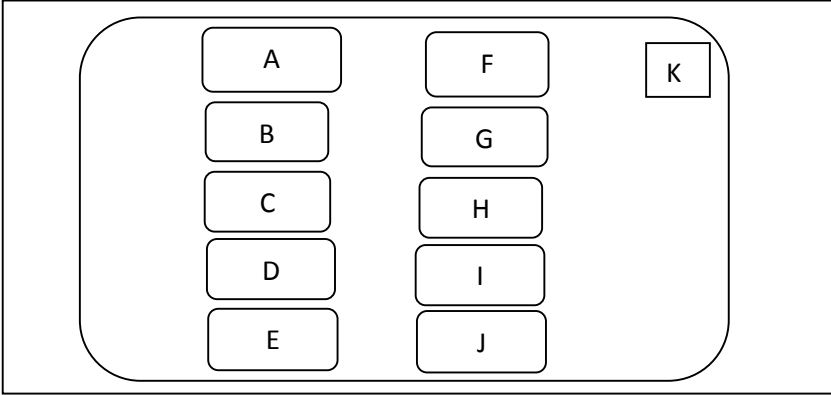
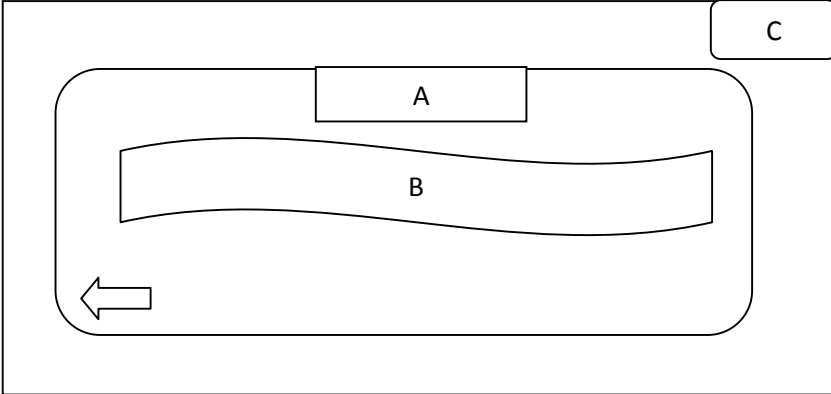
*Storyboard* Media Pembelajaran  
Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”

**Storyboard Media Pembelajaran**  
**Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”**

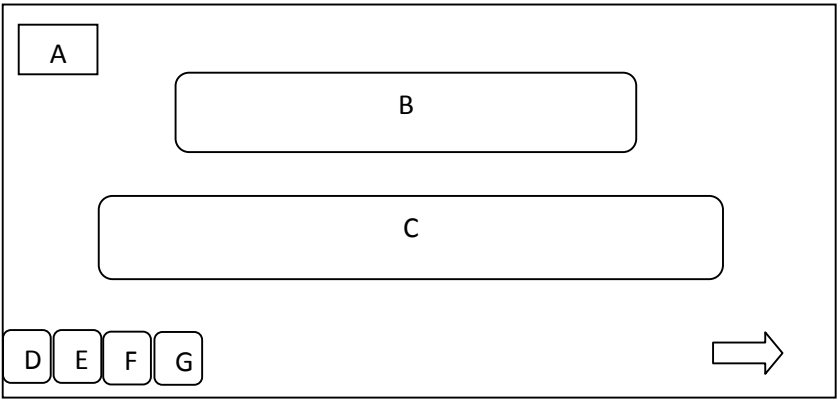
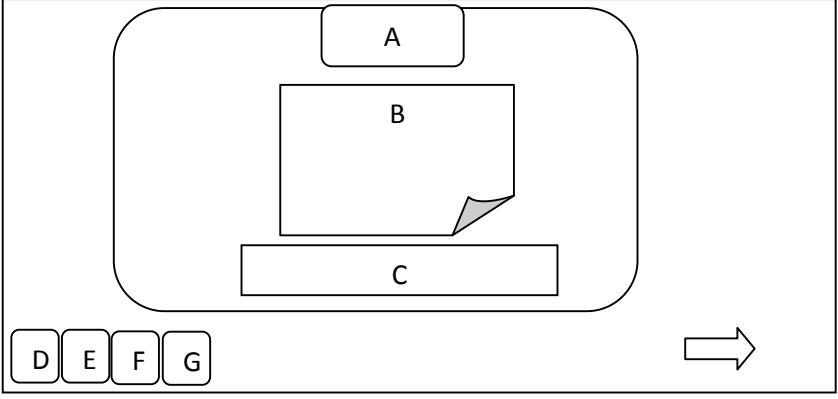
No	Desain	Nama Layar	Keterangan Tombol	
1		Registrasi Awal	A = B = C = D =	<i>Input text box</i> untuk memasukkan nama pengguna. <i>Input text box</i> untuk memasukkan sandi pengguna. Tombol daftar Tombol masuk
2		<i>Log in</i>	A = B = C = D =	<i>Input text box</i> untuk memasukkan nama pengguna. <i>Input text box</i> untuk memasukkan sandi pengguna. Tombol masuk Tombol kembali

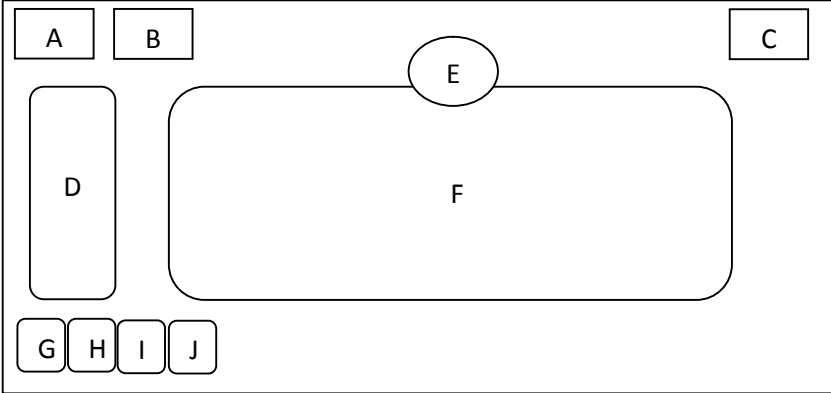
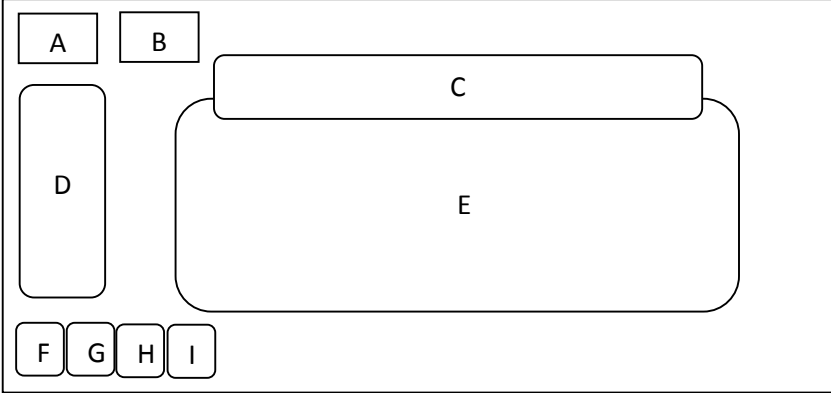
3		Halaman Utama (Menu)	A = B = C = D = E = F = G = H = I = J = K = L = M = N = O =	Logo UNY Nama Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Gambar (logo) Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Gambar berjalan mengenai tema-tema bacaan Menu petunjuk Menu main Menu pengaturan Menu profil Menu materi Menu keluar Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar Nama pengguna
4		Halaman Menu Petunjuk	A = B = C = D = E = F = G = H = I = J =	Logo UNY Nama Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Gambar (logo) Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Nama pengguna Isi menu petunjuk Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar Penunjuk halaman

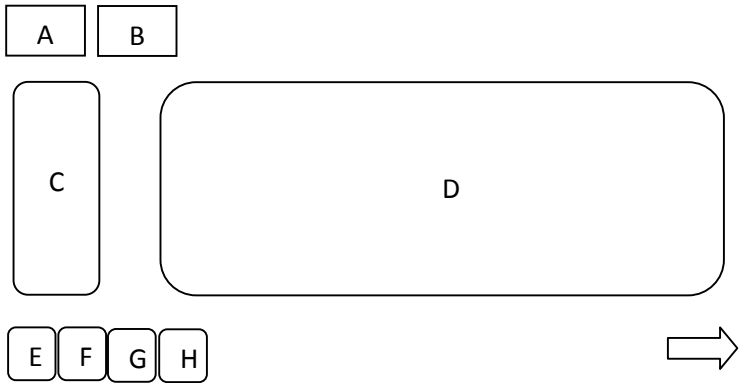
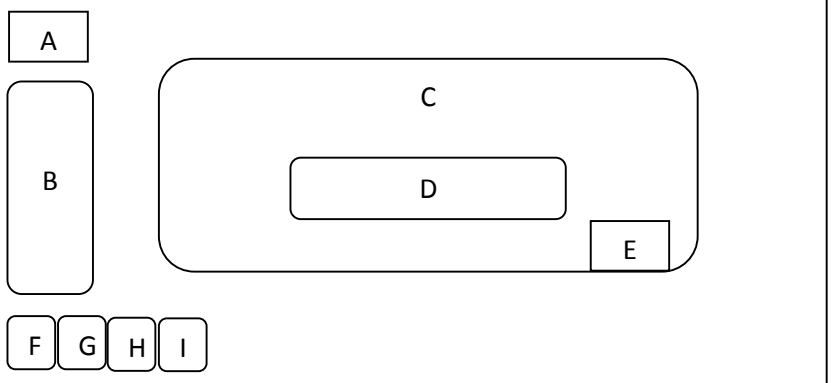
5		Halaman Menu Main	A = B = C = D = E = F = G = H = I =	Logo UNY Nama Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Gambar (logo) Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Nama pengguna Tombol tema bacaan Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar
6		Halaman Bacaan	A = B = C = D = E = F = G = H = I =	Penunjuk waktu Judul bacaan Kotak kosakata Bacaan Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar Tombol berhenti

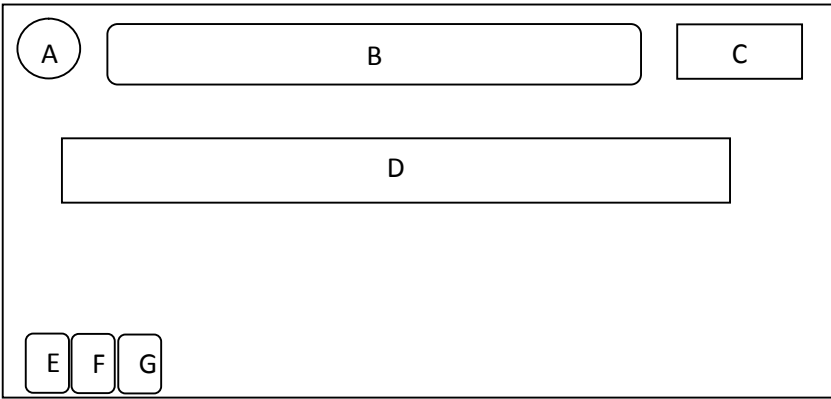
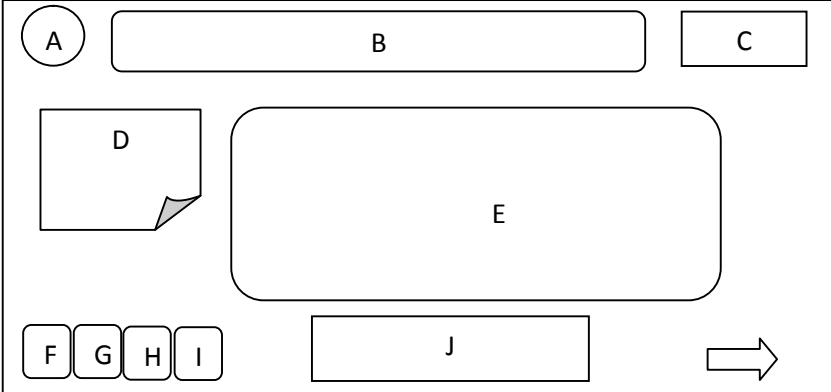
7		Halaman Kotak Kosakata	A = B = C = D = E = F = G = H = I = J = K =	Tombol kosakata ke-1 Tombol kosakata ke-2 Tombol kosakata ke-3 Tombol kosakata ke-4 Tombol kosakata ke-5 Tombol kosakata ke-6 Tombol kosakata ke-7 Tombol kosakata ke-8 Tombol kosakata ke-9 Tombol kosakata ke-10 Tombol tutup (menutup kotak kosakakata dan kembali ke bacaan)
8		Halaman Penjelasan Arti Kosakata	A = B = C =	Kosakata tertentu Arti kosakata tertentu Tombol tutup (menutup kotak kosakakata dan kembali ke bacaan)

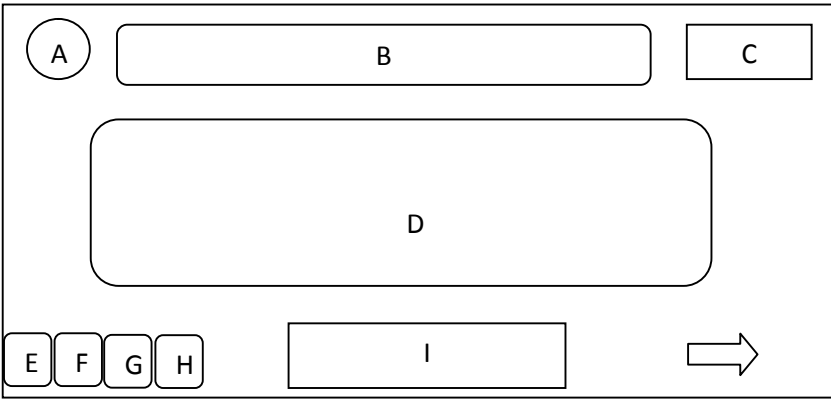



9		<p>Halaman Informasi Kecepatan Membaca Pengguna</p>	<p>A = B = C = D = E = F = G =</p>	<p>Penunjuk waktu Informasi kecepatan membaca pengguna Kalimat motivasi sebagai apresiasi atas kecepatan membaca yang dicapai pengguna Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar</p>
10		<p>Halaman Gambar Pendukung Isi Bacaan</p>	<p>A = B = C = D = E = F = G =</p>	<p>Ilustrasi gambar ke-n Gambar pendukung isi bacaan Deskripsi (1 kalimat) gambar Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar</p>

11		Halaman Kuis Pilihan Ganda	<p> A = <i>Timer</i>  B = Bantuan baca lagi  C = Bantuan kuis pilihan ganda (menghilangkan dua pilihan jawaban yang salah)  D = Skor pengguna dan indikator kebenaran jawaban (jawaban benar berwarna hijau, jawaban salah berwarna merah)  E = Nomor soal  F = Soal pilihan ganda  H = Tombol <i>home</i> (halaman utama)  I = Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i>  J = Tombol suara  Tombol keluar </p>
12		Halaman Kuis Isian Singkat	<p> A = <i>Timer</i>  B = Bantuan baca lagi  C = Bantuan kuis isian singkat (pemunculan tiga huruf pertama dari jawaban)  D = Skor pengguna dan indikator kebenaran jawaban (jawaban benar berwarna hijau, jawaban salah berwarna merah)  E = Soal isian singkat  F = Tombol <i>home</i> (halaman utama)  H = Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i>  I = Tombol suara  Tombol keluar </p>

13		Kuis Benar Salah	A = B = C =   D = E = F = G = H =	<i>Timer</i> Bantuan baca lagi Skor pengguna dan indikator kebenaran jawaban (jawaban benar berwarna hijau, jawaban salah berwarna merah) Soal benar salah Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar
14		Halaman Nilai Pengguna	A = B =  C =  D = E = F = G = H = I =	<i>Timer</i> (mati) Skor pengguna dan indikator kebenaran jawaban Total skor pengguna beserta rinciannya yang terdiri atas nilai kuis, bonus waktu, dan kesempatan Kata-kata motivasi atas skor yang dicapai mahasiswa Tombol kembali ke tema Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar

15		Halaman Menu Pengaturan	A = B = C = D = E = F = G =	Logo UNY Nama Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Gambar (logo) Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Slider pengatur volume suara (mengeraskan, mengecilkan, mematikan) Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol keluar
16		Halaman Menu Profil Pengembang	A = B = C = D = E = F = G = H = I = J =	Logo UNY Nama Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Gambar (logo) Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Foto pengembang (mahasiswa dan dosen pembimbing) Biodata singkat pengembang Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar Penunjuk halaman

17		Halaman Menu Materi	A = B = C = D = E = F = G = H = I =	Logo UNY Nama Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Gambar (logo) Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Uraian materi mengenai membaca Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar Penunjuk halaman
18		Halaman Menu Keluar	A = B = C = D = E =	Tombol untuk menutup kotak dialog “tutup kuis ini?” Tombol <i>home</i> (halaman utama) Tombol <i>maximize</i> atau <i>minimize</i> Tombol suara Tombol keluar

Lampiran 3:

Pedoman Wawancara  
untuk Dosen Membaca Komprehensi

### **Pedoman Wawancara untuk Dosen Membaca Komprehensi**

Narasumber :  
Tanggal :  
Waktu :  
Tempat :

1. Menurut Ibu, apakah pembelajaran membaca sangat penting bagi pembelajar BIPA level lanjut?

Jawaban:

2. Bagaimana proses perkuliahan membaca komprehensi bagi pembelajar BIPA level lanjut, khususnya kelas GDUFS?

Jawaban:

3. Bagaimana minat mahasiswa GDUFS terhadap pembelajaran membaca komprehensi?

Jawaban:

4. Kendala apa saja yang Ibu temui dalam proses pembelajaran membaca komprehensi?

Jawaban:

5. Apa saja media yang digunakan dalam pembelajaran membaca komprehensi?

Jawaban:

6. Menurut Ibu, apakah diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk menarik minat mahasiswa asing untuk membaca?

Jawaban:



Lampiran 4:

Pedoman Wawancara  
untuk Mahasiswa Kelas GDUFS

**Pedoman Wawancara untuk Mahasiswa GDUFS**

Narasumber :  
Tanggal :  
Waktu :  
Tempat :

1. Apakah Anda menyukai mata kuliah membaca komprehensi? Mengapa?

Jawaban:

2. Apakah modul yang digunakan menarik dan mudah dipahami? Mengapa?

Jawaban:

3. Apakah modul yang digunakan sudah mencukupi sebagai sumber belajar?

Jawaban:

4. Apakah Anda terkadang merasa bosan menggunakan modul? Mengapa?

Jawaban:

5. Apakah Anda sering menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban:

6. Apa yang Anda lakukan ketika menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban:

7. Berapa lama dalam sehari Anda menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban:

8. Menurut Anda, apakah materi membaca komprehensi akan menarik apabila dikemas dengan media berbantuan komputer? Mengapa?

Jawaban:

Lampiran 5:  
Hasil Wawancara  
dengan Dosen Membaca Komprehensi

## Hasil Wawancara dengan Dosen Membaca Komprehensi

### Pedoman Wawancara untuk Dosen Membaca Komprehensi

Narasumber : B. Yuniar Digiarti, M. Hum.  
 Tanggal : 5 Maret 2015  
 Waktu : 13.25 - 14.15  
 Tempat : Ruang Jurusan PBI, FBS, UNY

1. Menurut Ibu, apakah pembelajaran membaca sangat penting bagi pembelajar BIPA level lanjut?

Jawaban: Ya, sangat penting bagi pembelajar BIPA level lanjut sebab pembelajar BIPA level lanjut sudah dituntut untuk memahami berbagai jenis teks. Melalui kegiatan membaca, mahasiswa akan memperoleh pengetahuan, informasi, dan kosakata. Kemampuan membaca diukur dengan pertanyaan pemahaman.

2. Bagaimana proses perkuliahan membaca komprehensi bagi pembelajar BIPA level lanjut, khususnya kelas GDUPS?

Jawaban: Dasarnya adalah silabus, sedangkan desain pembelajarannya adalah modul. Modul disusun berdasarkan keterampilan yang harus dimiliki/dikuasai dalam membaca komprehensi, yaitu: scanning, mencari topik, pemahaman kosakata, memahami detail bacaan, meringkas, memahami organisasi teks, dan membaca cepat. Proses perkuliahan dilakukan dengan membaca, diskusi, dan wawancara dengan orang Indonesia.

3. Bagaimana minat mahasiswa GDUPS terhadap pembelajaran membaca komprehensi?

Jawaban: Minat mahasiswa dalam membaca cenderung menurun dari pada tahun lalu, karena saya mengajar mata kuliah ini tahun lalu, sehingga saya tahu. Sebenarnya membaca adalah hal yang wajib dilakukan saat perkuliahan, bukan lagi masalah minat. Mahasiswa Minat tidak minat mereka harus membaca. Sebenarnya karena mata kuliah ini adalah membaca komprehensi. Mereka kadang jenuh membaca bacaan di modul.

4. Kendala apa saja yang Ibu temui dalam proses pembelajaran membaca komprehensi?

Jawaban: Kendala yang ditemui adalah mahasiswa sering tidak tertarik dengan aktivitas pembelajaran, padahal saya sudah berusaha seaktif mungkin. Mereka juga sering "copy-paste" ketika ada tugas menuliskan kembali apa yang telah mereka baca.

5. Apa saja media yang digunakan dalam pembelajaran membaca komprehensi?

Jawaban: Modul untuk materi pembelajaran juga, powerpoint, video yang diputar dengan LCD,

6. Menurut Ibu, apakah diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk menarik minat mahasiswa asing untuk membaca?

Jawaban: Sangat perlu ~~sekarang~~ untuk menarik minat pembelajar BIPA. Mahasiswa GDUFS sering membawa laptop ketika kuliah, jadi itu dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan media berbantuan komputer. Lagipula, media berbantuan komputer masih jarang untuk pembelajaran BIPA (selain gambar, power point, video). Dengan adanya media tersebut diharapkan para pembelajar BIPA tidak jenuh dalam membaca teks-teks kontekstual Indonesia.

Lampiran 6:  
Hasil Wawancara  
dengan Mahasiswa GDUFS

## Hasil Wawancara dengan Mahasiswa Kelas GDUFS

### Pedoman Wawancara untuk Mahasiswa GDUFS

Narasumber : Ceria  
 Tanggal : 9 Maret 2015  
 Waktu : 10.40 - 11.00  
 Tempat : Kelas GDUFS, FBS, UNY

1. Apakah Anda menyukai mata kuliah membaca komprehensi? Mengapa?

Jawaban: Iya, karena bisa belajar hal-hal yang baru dan dosen itu juga baik.

2. Apakah modul yang digunakan menarik dan mudah dipahami? Mengapa?

Jawaban: Iya, karena ada dosen yang menjelaskannya.

3. Apakah modul yang digunakan sudah mencukupi sebagai sumber belajar?

Jawaban: Tidak, karena bacaan di modul sedikit.

4. Apakah Anda terkadang merasa bosan menggunakan modul? Mengapa?

Jawaban: Iya, karena bosan membaca dan terkadang merasa sulit membaca sendiri.

5. Apakah Anda sering menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban: Iya.



6. Apa yang Anda lakukan ketika menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban: Mencari informasi, mengerjakan tugas

7. Berapa lama dalam sehari Anda menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban: 3 - 4 jam

8. Menurut Anda, apakah materi membaca komprehensi akan menarik apabila dikemas dengan media berbantuan komputer? Mengapa?

Jawaban: Iya, karena gambar akan berwarna dan ada foto-foto tentang materi pelajaran. Belajar mandiri dengan komputer lebih mudah.

**Pedoman Wawancara untuk Mahasiswa GDUF5**

Narasumber : Etika  
 Tanggal : 9 Maret 2015  
 Waktu : 10.40 - 11.00  
 Tempat : Kelas GDUF5, FBS, UNY

1. Apakah Anda menyukai mata kuliah membaca komprehensi? Mengapa?

Jawaban: Iya, karena dosen bisa menjelaskan materi.

2. Apakah modul yang digunakan menarik dan mudah dipahami? Mengapa?

Jawaban: Iya, tetapi kalau lebih banyak gambar atau lebih mudah dipahami. Modul kurang menarik karena gambar tidak berwarna, yang berwarna hanya covernya.

3. Apakah modul yang digunakan sudah mencukupi sebagai sumber belajar?

Jawaban: Tidak, kalau tambah isi lain lebih baik.

4. Apakah Anda terkadang merasa bosan menggunakan modul? Mengapa?

Jawaban: Iya. Kalau isinya cukup menarik, saya suka belajar dan tidak merasa bosan. Kalau background dan warna lebih enak, mata kami tidak capek.

5. Apakah Anda sering menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban: Iya.

6. Apa yang Anda lakukan ketika menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban: Mencari informasi.

7. Berapa lama dalam sehari Anda menggunakan komputer atau laptop?

Jawaban: 3 jam lebih.

8. Menurut Anda, apakah materi membaca komprehensi akan menarik apabila dikemas dengan media berbantuan komputer? Mengapa?

Jawaban: Iya, sebab dapat membantu banyak Mahasiswa tidak jenuh.

Lampiran 7:

Silabus Membaca Komprehensi  
Kelas GDUFS

## Silabus

**Mata Kuliah : Membaca Komprehensif**

**Program : Alih Kredit GDUFS – UNY**

**Dosen : B. Yuniar Diyanti**

**Jumlah Kredit : 2 SKS**

**Deskripsi Mata Kuliah:**

Mata kuliah membaca komprehensif adalah mata kuliah keahlian yang terdiri dari 1 sks praktik dan 1 sks teori. Metode pembelajaran yang dilakukan dalam perkuliahan terdiri dari ceramah, praktek membaca keras, membaca secara individu (*silent reading*), penerjemahan, membuat ringkasan bacaan, serta membuat laporan hasil membaca. Dalam kegiatan kelas, mahasiswa dapat bekerja secara individu, berpasangan, maupun bekerja dalam kelompok-kelompok kecil. Mahasiswa juga diarahkan untuk melakukan diskusi mengenai topik-topik tertentu untuk menumbuhkan pola berpikir kritis. Selain itu terdapat juga penugasan dalam bentuk kerja mandiri untuk menumbuhkan kebiasaan belajar mandiri dikalangan peserta perkuliahan ini.

**Tujuan Perkuliahan:**

Mata kuliah ini bertujuan untuk:

1. Membekali mahasiswa dengan cara membaca efektif agar dapat memahami suatu teks dengan baik,
2. Membantu mahasiswa untuk memperoleh kosakata terkait dengan topik-topik tertentu, dan
3. Mengenalkan mahasiswa pada teks-teks dengan berbagai macam topik berkaitan dengan konteks budaya Indonesia.

**Desain Pembelajaran:**

*(disesuaikan dengan modul pembelajaran)*

**Penilaian:**

Ada 5 komponen penilaian dalam mata kuliah ini, yaitu:

1. Kehadiran dan partisipasi kuliah
2. Tugas-tugas
3. Laporan membaca
4. Ujian tengah semester
5. Ujian akhir semester

**Sumber Belajar:**

1. Modul perkuliahan
2. Kamus Bahasa Indonesia
3. Sumber-sumber lain (koran, majalah, TV, brosur, dll)

## Lampiran 8:

### Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS-33-01  
 10 Jan 2011

Nomor : 496e/UN.34.12/DT/V/2015  
 Lampiran : 1 Bendel Proposal  
 Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 18 Mei 2015

Kepada Yth.

**Kaprodi PBSI FBS UNY**

Bersama surat ini, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Widi Astuti  
 NIM : 11201241021  
 Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia  
 Lokasi Penelitian : Kelas BIPA GDUF S FBS UNY  
 Judul : Pengembangan Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di UNY  
 Waktu : Mei - Juli 2015

Berdasarkan Surat yang ditandatangani Kajur/Kapodi Pend. Bhs. & Sastra Indonesia tanggal 18 Mei 2015, yang bersangkutan melakukan penelitian dengan judul dan lokasi seperti tersebut di atas guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat izin penelitian ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan  
 Kasubag Pendidikan FBS,  
  
 Indun Probo Utami, S.E.  
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Pengelola Program BIPA UNY
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9:  
Surat Permohonan  
Narasumber Validasi



**SURAT PERMOHONAN**

Kepada Yth.  
Ari Kusmiatun, M.Hum.  
Dosen BIPA Universitas Negeri Yogyakarta  
di FBS, UNY

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Widi Astuti

prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

angkatan : 2011

sehubungan dengan skripsi yang saya buat,

Judul : Pengembangan Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" sebagai  
Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar  
BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta.

Pembimbing I : Dr. Nurhadi, M.Hum.

Pembimbing II : Beniati Lestiyarini, M.Pd.

dengan ini memohon bantuan Ibu agar bersedia menjadi narasumber validasi  
untuk mengevaluasi media pembelajaran yang saya kembangkan. Adapun media  
pembelajaran dan instrumen validasi terlampir.

Atas bantuan dan perhatian Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Mei 2015

Hormat saya,

Dosen Pembimbing I

Peneliti




Dr. Nurhadi, M.Hum  
NIP 19700707 199903 1 003

Widi Astuti  
NIM 11201241021

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Maman Suryaman, M.Pd  
NIP 19670204 199203 1 002

**SURAT PERMOHONAN**

Kepada Yth.

**Suyantiningsih, M-Ed.**

Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
di FIP, UNY

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Widi Astuti

prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

angkatan : 2011

sehubungan dengan skripsi yang saya buat,

Judul : Pengembangan Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" sebagai  
Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar  
BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta.

Pembimbing I : Dr. Nurhadi, M.Hum.

Pembimbing II : Beniati Lestyarini, M.Pd.

dengan ini memohon bantuan Bapak/Ibu agar bersedia menjadi narasumber  
validasi untuk mengevaluasi media pembelajaran yang saya kembangkan. Adapun  
media pembelajaran dan instrumen validasi terlampir.

Atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Mei 2015

Hormat saya,

Dosen Pembimbing I

Peneliti




Dr. Nurhadi, M.Hum  
NIP 19700707 199903 1 003

Widi Astuti  
NIM 11201241021

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Maman Suryaman, M.Pd  
NIP 19670204 199203 1 002

**SURAT PERMOHONAN**

Kepada Yth.  
B. Yuniar Diyanti, M.Hum  
Dosen Mata Kuliah Membaca Komprehensi  
di FBS, UNY

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

nama : Widi Astuti

prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

angkatan : 2011

sehubungan dengan skripsi yang saya buat,

Judul : Pengembangan Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" sebagai  
Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar  
BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta.

Pembimbing I : Dr. Nurhadi, M.Hum.

Pembimbing II : Beniati Lestyaning, M.Pd.

dengan ini memohon bantuan Ibu agar bersedia menjadi narasumber validasi  
untuk mengevaluasi media pembelajaran yang saya kembangkan. Adapun media  
pembelajaran dan instrumen validasi terlampir.

Atas bantuan dan perhatian Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Mei 2015

Hormat saya,

Peneliti

Dosen Pembimbing I



Dr. Nurhadi, M.Hum  
NIP 19700707 199903 1 003



Widi Astuti  
NIM 11201241021

Mengetahui,

Ketua Jurusan


Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Maman Suryaman, M.Pd  
NIP 19670204 199203 1 002

Lampiran 10:  
Media Pembelajaran  
sebelum Revisi

**Media Pembelajaran**  
**Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”**  
**sebelum Revisi**



Menu Registrasi Halaman 1



Menu Registrasi Halaman 2



Menu Utama



Menu Petunjuk Halaman 1



Menu Petunjuk Halaman 2



Menu Petunjuk Halaman 3







Menu Petunjuk Halaman 7



Menu Petunjuk Halaman 8



Menu Pengaturan




 Pendidikan Berkualitas, Membangun Kompetensi  
*Akasi Cinta Indonesia*  
 bagi Pembinaan BIPA Level Lanjut

### Profil Pengembang



Nama	: Wati Rini
NIM	: 151110102
Konsep Tampilan Lant	: Pendidikan, L&AP, 2019
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, PPS, UPI
E-mail	: wati1110101@gmail.com
Nr. Nopis	: 15111010201
Obat-obat	: pengajar Bahasa Indonesia

halaman 1/1

Menu Profil Halaman 1


 Pendidikan Berkualitas, Membangun Kompetensi  
*Akasi Cinta Indonesia*  
 bagi Pembinaan BIPA Level Lanjut

### Profil Dosen Pembimbing 1



Nama	: Dr. Murtah, M. Ed.
NIP	: 15730071 199003 1 002
Alamat	: Apartemen Biji 23 Blok Widyadarmas, Bandung, Jawa Barat
E-mail	: murtah@upi.edu
No. Telp	: 022-25341121
Keahlian	: Bahasa dan Sastra Indonesia
	: Sastra Indonesia (Sastra Klasik, Sastra Modern, Sastra Baru)

halaman 2/2

Menu Profil Halaman 2


 Pendidikan Berkualitas, Membangun Kompetensi  
*Akasi Cinta Indonesia*  
 bagi Pembinaan BIPA Level Lanjut

### Profil Dosen Pembimbing 2



Nama	: Denas Jodyanto, M. Ed.
NIP	: 1962071 196212 1 001
Alamat	: Jl. Sekeloa No. 10, Bandung, Jawa Barat, 40132, Indonesia
E-mail	: d.jodyanto@upi.edu
No. Telp	: 022-25341121
Keahlian	: Pendidikan Bahasa dan Sastra
	: Sastra Indonesia (Sastra Klasik, Sastra Modern, Sastra Baru)

halaman 2/2

Menu Profil Halaman 3



Menu Materi Halaman 1



Menu Materi Halaman 2



Menu Materi Halaman 3



Menu Materi Halaman 4



Menu Materi Halaman 5



Menu Materi Halaman 6







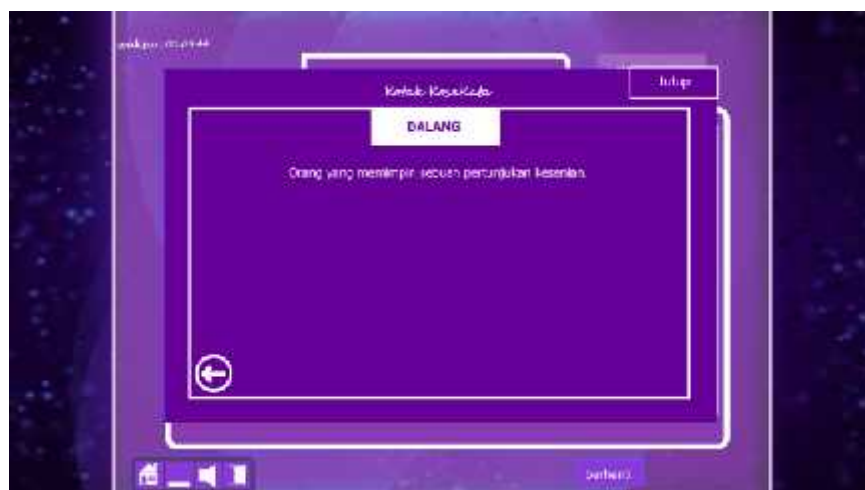
Menu Materi Halaman 10



Menu Main



Halaman Transisi



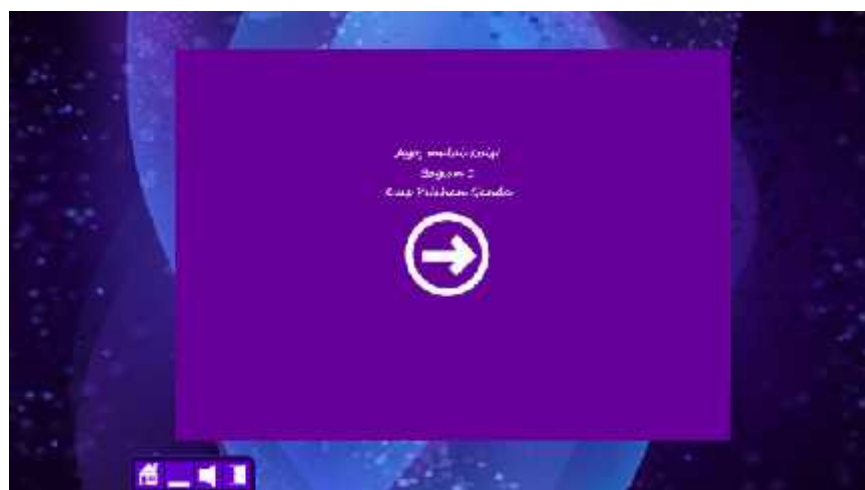
Halaman Penjelasan Arti pada Kotak Kosakata



Halaman Informasi Kecepatan Membaca

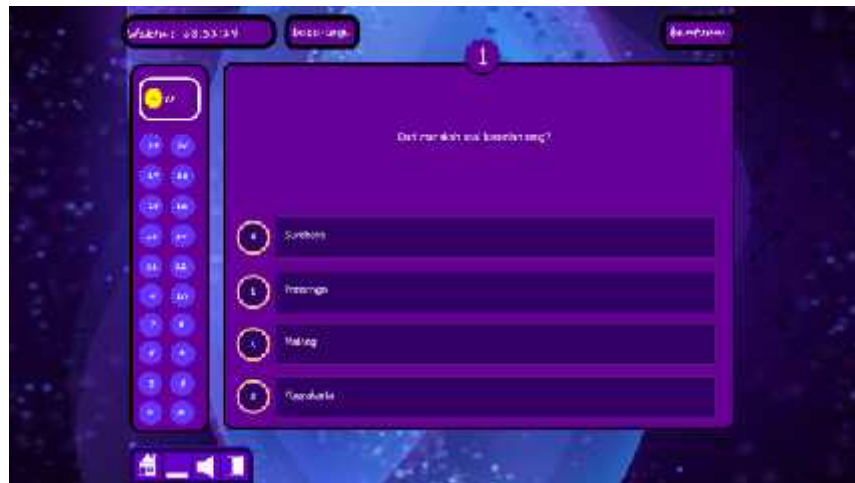


Halaman Ilustrasi Bacaan

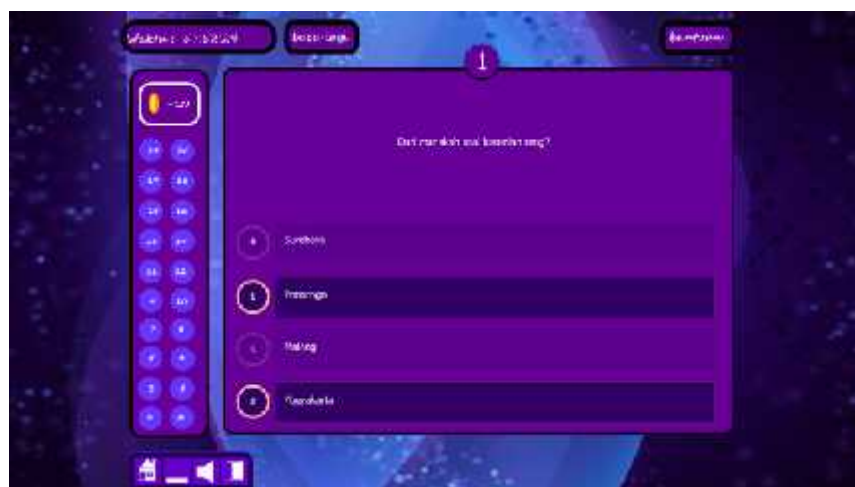


Halaman Transisi Kuis

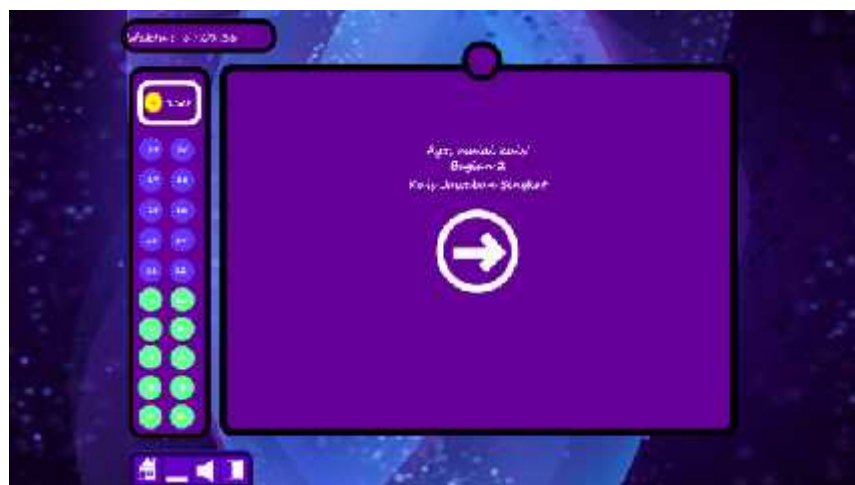




Halaman Kuis Pilihan Ganda



Halaman Bantuan pada Kuis Pilihan Ganda



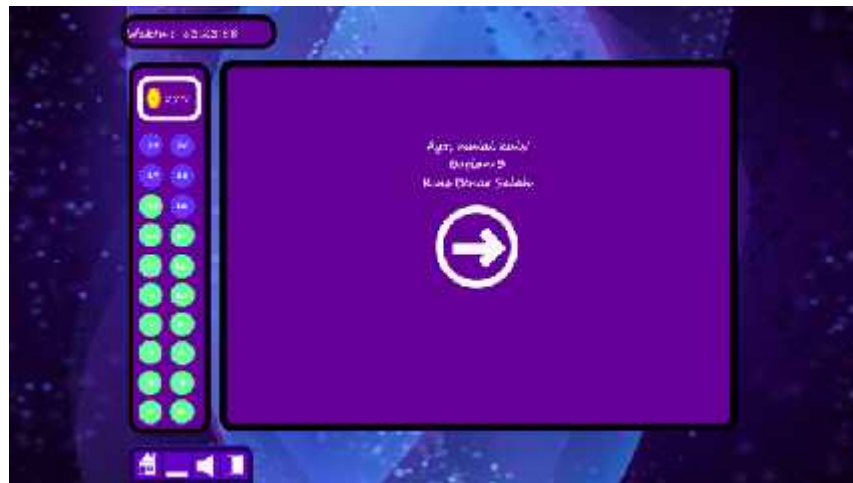
Halaman Transisi Kuis



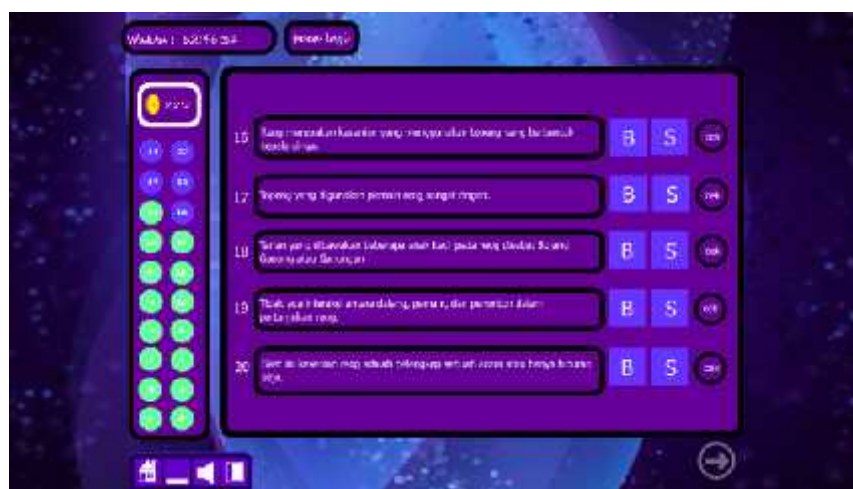
Halaman Kuis Isian Singkat

Halaman Bantuan pada Kuis Isian Singkat

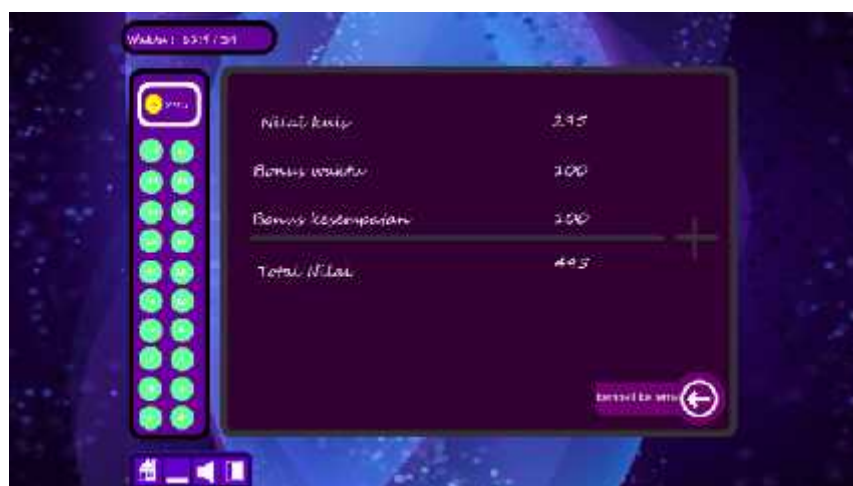
Halaman Bantuan "Baca Lagi"



Halaman Transisi Kuis



Halaman Kuis Benar Salah



Halaman Informasi Skor/Nilai Pengguna



Halaman Menu Keluar



Sampul Luar Media Pembelajaran



Sampul Dalam Media Pembelajaran

Lampiran 11:  
Media Pembelajaran  
setelah Revisi



**Media Pembelajaran**  
**Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”**  
**setelah Revisi**



DAFTAR

nama:

sandi:

daftar

Jika sudah pernah mendaftar, klik tombol di bawah ini:

masuk

Menu Registrasi Halaman 1



Masukkan nama Anda

Masukkan kata sandi

masuk

kembali

Menu Registrasi Halaman 2



Menu Utama



Menu Petunjuk Halaman 1



Menu Petunjuk Halaman 2



Menu Petunjuk Halaman 3



Menu Petunjuk Halaman 4



Menu Petunjuk Halaman 5



Menu Pengaturan




 Pendidikan Berkualitas, Membangun Kompetitensi  
*Akasi Cinta Indonesia*  
 bagi Pembinaan BIPA Level Lanjut

### Profil Pengembang



Nama	: Wati Rini
NIM	: 151110102
Konsep Tampilan Lant	: Pendidikan, L&AP, 2020
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, PPS, UPI
E-mail	: wati.rini@upi.edu
Nr. Nopis	: 15111010202
Obat-obat	: pengajar Bahasa Indonesia

halaman 1/1

Menu Profil Halaman 1


 Pendidikan Berkualitas, Membangun Kompetitensi  
*Akasi Cinta Indonesia*  
 bagi Pembinaan BIPA Level Lanjut

### Profil Dosen Pembimbing 1



Nama	: Dr. Markat, M. Ed.
NIP	: 15730071209031002
Alamat	: Jalan Pendidikan B-23 Blok Widyadikarya, Bandung, Jawa Barat 40132
E-mail	: markat@upi.edu
No. Telp	: 022-25343121
Keahlian	: Bahasa dan Sastra Indonesia
	: Sastra Indonesia (Sastra Klasik, Sastra Modern, Sastra Baru, Sastra Kontemporer)

halaman 2/2

Menu Profil Halaman 2


 Pendidikan Berkualitas, Membangun Kompetitensi  
*Akasi Cinta Indonesia*  
 bagi Pembinaan BIPA Level Lanjut

### Profil Dosen Pembimbing 2



Nama	: Denas Jodyanto, M. Ed.
NIP	: 1506111010101001
Alamat	: Jalan Pendidikan B-23 Blok Widyadikarya, Bandung, Jawa Barat 40132
E-mail	: denas.jodyanto@upi.edu
No. Telp	: 022-25343121
Keahlian	: Sastra Indonesia (Sastra Klasik, Sastra Modern, Sastra Baru, Sastra Kontemporer)
	: Sastra Indonesia (Sastra Klasik, Sastra Modern, Sastra Baru, Sastra Kontemporer)

halaman 2/2

Menu Profil Halaman 3





Menu Materi Halaman 1



Menu Materi Halaman 2



Menu Materi Halaman 3



Menu Materi Halaman 4



Menu Materi Halaman 5



Menu Materi Halaman 6

Kep. Pendidikan dan Kebudayaan  
**Aku Cinta Indonesia**  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**Materi Membaca Pemahaman Teks Drama Bercerita**

3. Materi Membaca Pemahaman

Berpaparan pada pembaca diharapkan mampu untuk memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi dari teks yang disajikan secara eksplisit maupun implisit. Analisis pada membaca meliputi hal yang dapat berupa pokok pikiran, gagasan, dan informasi yang terdapat dalam teks.

Contoh pertanyaan untuk kegiatan memahami adalah sebagai berikut:

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

Contoh pertanyaan untuk kegiatan menganalisis adalah sebagai berikut:

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

Contoh pertanyaan untuk kegiatan menginterpretasikan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

halaman 7

Menu Materi Halaman 7

Kep. Pendidikan dan Kebudayaan  
**Aku Cinta Indonesia**  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**Materi Membaca Pemahaman Teks Drama Bercerita**

1. Materi Membaca Inferensial

Sebelumnya informasi yang pembaca diharapkan dapat memahami dan menginterpretasikan informasi dari teks yang disajikan secara eksplisit maupun implisit. Berpaparan pada pembaca diharapkan mampu untuk memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi dari teks yang disajikan secara eksplisit maupun implisit.

Contoh pertanyaan untuk kegiatan memahami adalah sebagai berikut:

Tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

Contoh pertanyaan untuk kegiatan menganalisis adalah sebagai berikut:

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

Contoh pertanyaan untuk kegiatan menginterpretasikan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

halaman 8

Menu Materi Halaman 8

Kep. Pendidikan dan Kebudayaan  
**Aku Cinta Indonesia**  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut

**Materi Membaca Pemahaman Teks Drama Bercerita**

5. Materi Membaca Evaluasi

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

Contoh pertanyaan untuk kegiatan memahami adalah sebagai berikut:

Tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

Contoh pertanyaan untuk kegiatan menganalisis adalah sebagai berikut:

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

Contoh pertanyaan untuk kegiatan menginterpretasikan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan isi drama, tentukanlah tokoh apa saja yang ada dalam drama ini? Mengapa drama ini berjudul "Kisah yang dituliskan pada adegan ini"? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini? Apa saja informasi yang terdapat dalam drama ini?

halaman 9

Menu Materi Halaman 9







Menu Materi Halaman 13



Menu Materi Halaman 14



Menu Materi Halaman 15



Menu Materi Halaman 16



Menu Main



Halaman Transisi



Halaman Bacaan



Halaman Kotak Kosakata



Halaman Penjelasan Arti pada Kotak Kosakata

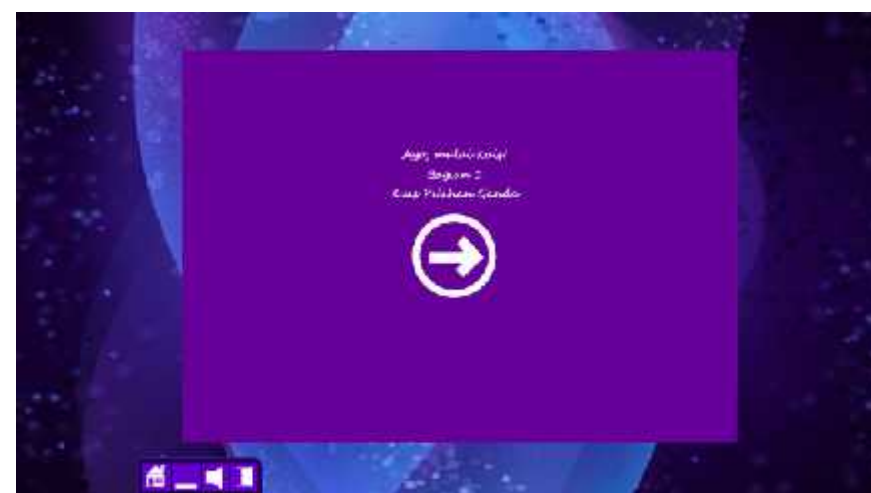




Halaman Informasi Kecepatan Membaca



Halaman Ilustrasi Bacaan

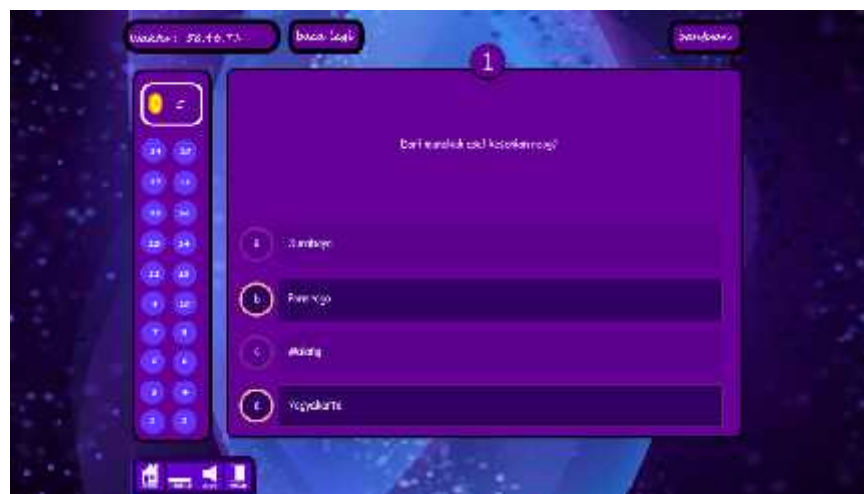


Halaman Transisi Kuis

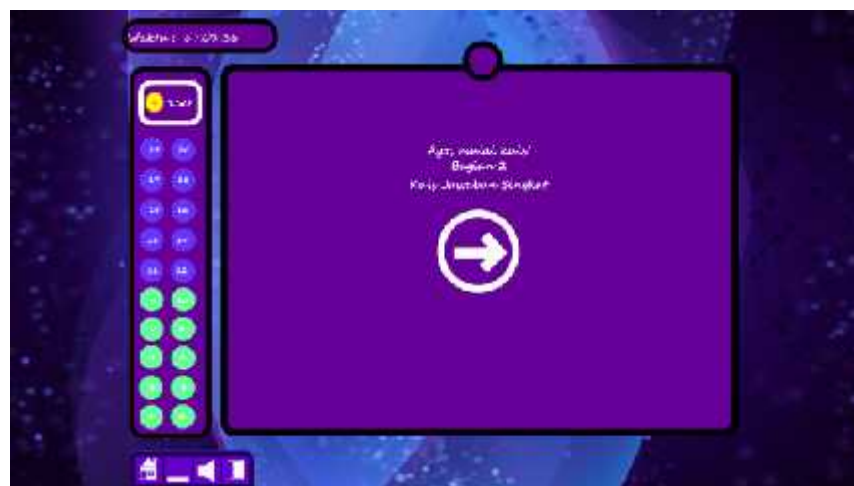




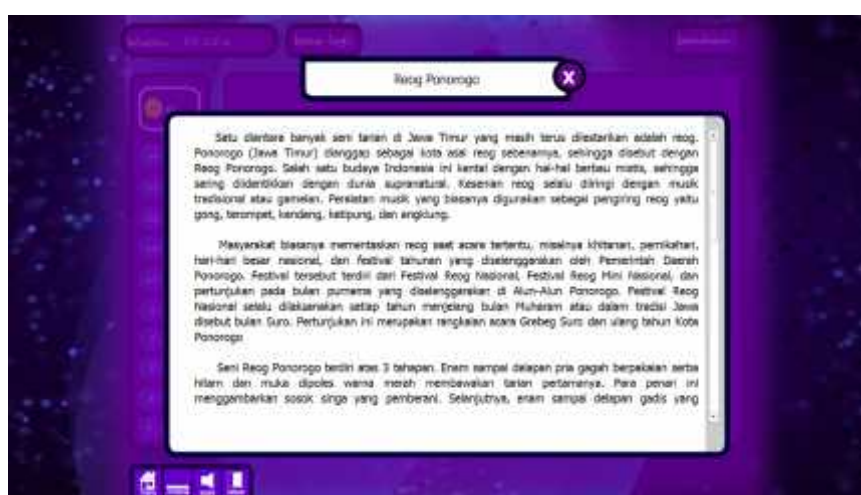
Halaman Kuis Pilihan Ganda

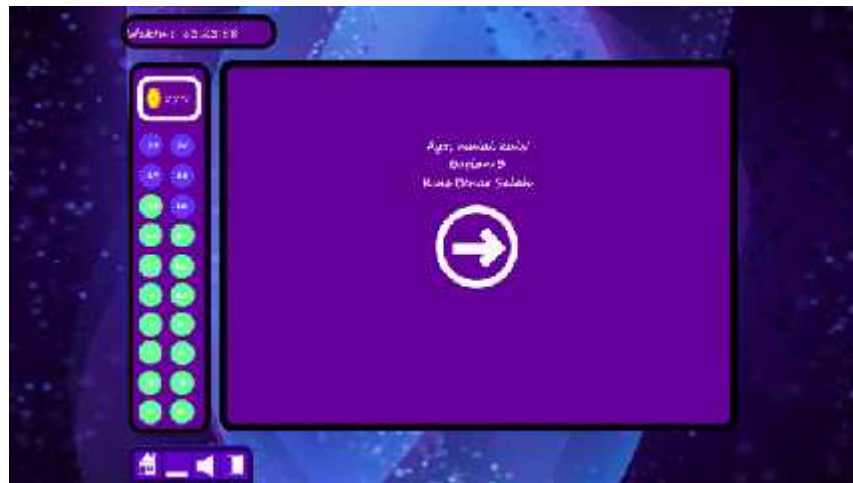


Halaman Bantuan pada Kuis Pilihan Ganda

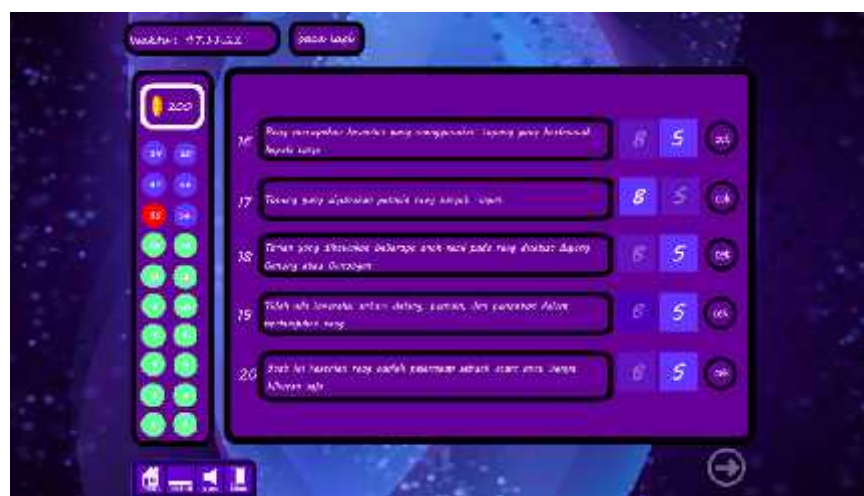


Halaman Transisi Kuis





Halaman Transisi Kuis



Halaman Kuis Benar Salah



Halaman Informasi Skor/Nilai Pengguna





Halaman Menu Keluar



Sampul Luar Media Pembelajaran



Sampul Dalam Media Pembelajaran

## Lampiran 12:

# Transkrip Materi Pembelajaran

## Transkrip Materi Pembelajaran

### A. Materi Pembelajaran

#### *Slide 1*

Setiap hari, baik disadari atau tidak, manusia melakukan aktivitas membaca. Kamu mungkin membaca pesan singkat di telepon genggam, membaca iklan, membaca buku, membaca surat kabar, dan sebagainya. Sebenarnya apakah ‘membaca’ itu?

#### *Slide 2*

#### **Apakah Membaca itu?**

Finnochiaro dan Bonomo via Zuchdi (2012: 4) menyatakan bahwa membaca adalah proses memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahan tercetak atau tertulis. Goodman via Zuchdi (2012: 4) menyatakan bahwa membaca tidak hanya memetik pengertian dari deretan kata yang tersurat, tetapi juga makna dari deretan baris serta makna di balik deretan baris tersebut. Jadi, pembaca juga melakukan interpretasi terhadap hal-hal yang tersirat pada teks bacaan tersebut.

#### *Slide 3*

#### **Faktor Terpenting dalam Kegiatan Membaca**

Zuchdi (2012: 3) menyatakan bahwa hal terpenting dalam proses membaca adalah adanya pemahaman. Kegiatan membaca yang tidak disertai dengan pemahaman tidak dapat dianggap sebagai kegiatan membaca.

#### *Slide 4*

#### **Jenis-Jenis Membaca**

Membaca dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Berikut ini adalah penjelasan jenis-jenis membaca.

1. **Membaca Cepat**, yaitu membaca dengan waktu yang ditentukan.

Membaca cepat dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu sebagai berikut.

- a. *Scanning*, yaitu teknik membaca dengan berfokus pada penemuan informasi spesifik secara cepat dan akurat.
- b. *Skimming*, yaitu teknik membaca dengan tujuan menemukan isi umum dari bacaan dengan cepat atau membaca sekilas dan cepat untuk mendapatkan gambaran umum dari bacaan tersebut.

*Slide 5***Jenis-Jenis Membaca****2. Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman atau komprehensi yaitu proses intelektual yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal (Rubin via Somadayo, 2011: 7). McNamara (2007: 11) menjelaskan bahwa membaca pemahaman/komprehensi adalah produk kompleks dari adanya interaksi antara isi teks dengan pengetahuan awal pembaca. Isi teks yang dimaksud oleh McNamara tidak hanya isi teks yang tersurat, tetapi juga tersirat.

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman/komprehensi adalah kegiatan Membaca pemahaman/komprehensi memungkinkan pembaca untuk membangun suatu pemahaman baru berdasarkan informasi dari bacaan yang telah diperoleh pembaca dengan pengetahuan awal pembaca. Salah satu taksonomi yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman pembelajar adalah Taksonomi Barret yang terdiri dari: (1) literal, (2) reorganisasi, (3) inferensial, (4) evaluasi, dan (5) apresiasi.

*Slide 6***Materi Membaca berdasarkan Taksonomi Barret****1. Materi Membaca Literal**

Pemahaman literal yaitu pembaca memahami ide atau informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam bacaan. Materi membaca literal dapat dinyatakan dengan pertanyaan apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), di mana (*where*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*). Biasanya pertanyaan yang diawali dengan kata tanya seperti di atas telah disebutkan secara eksplisit pada bacaan.

Contoh pertanyaan untuk pemahaman literal adalah sebagai berikut.

Yang dikatakan Mulyono tersebut dibenarkan oleh Mangku Rudi Suhartono, tokoh agama Hindu. Menurutnya, dirinya dan sejumlah umat Hindu di Karangtengah secara rutin mengunjungi rumah-rumah umat Islam saat Lebaran. "Kita mengucapkan selamat pada mereka," katanya.

Siapakah tokoh agama Hindu di Dusun Karangtengah?

- a. Mulyono
- b. Bambang Sunyoto
- c. Suparmi
- d. Mangku Rudi Suhartono**

### Slide 7

## 2. Materi Membaca Reorganisasi

Reorganisasi yaitu pembaca diharapkan mampu untuk menganalisis, mensintesis, dan mengorganisasikan informasi dan ide yang disebutkan secara eksplisit dalam bacaan. Pertanyaan pada membaca reorganisasi dapat berupa ide pokok paragraf, ringkasan, dan simpulan atau isi bacaan.

Contoh pertanyaan untuk tingkat reorganisasi adalah sebagai berikut.

Setelah mereka membawakan tarian pembukaan, ditampilkan adegan inti yang isinya tergantung kondisi di mana reog ditampilkan. Jika berhubungan dengan pernikahan maka mereka menampilkan adegan percintaan, sedangkan jika berada pada acara khitanan, biasanya ceritanya tentang pendekar.

Ringkasan paragraf keempat adalah ....

- a. Tarian reog terdiri atas 3 tahapan.
- b. Cerita yang ditampilkan pada adegan inti reog tergantung pada kondisi pertunjukan reog.**
- c. Reog menampilkan cerita percintaan jika tampil di acara pernikahan.
- d. Reog menampilkan cerita pendekar jika tampil di acara khitanan.

### Slide 8

## 3. Materi Membaca Inferensial

Pemahaman inferensial yaitu pembaca diharapkan dapat memperoleh dan menganalisis informasi atau gagasan penulis dalam bacaan yang dinyatakan secara implisit. Pertanyaan untuk pemahaman inferensial dapat diwujudkan dengan mengartikan kosakata atau istilah yang terdapat di dalam teks.

Contoh pertanyaan untuk pemahaman inferensial adalah sebagai berikut.

Reog Ponorogo *kental* dengan hal-hal berbau mistis. Makna kata kental pada kalimat tersebut adalah ....

- a. penuh**
- b. sering
- c. hampir membeku
- d. tidak mencair



#### 4. Materi Membaca Evaluasi

Evaluasi yaitu pembaca diharapkan dapat memberikan penilaian terhadap isi bacaan dengan membandingkan ide yang ada dalam bacaan dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki pembaca. Pertanyaan pada tingkatan evaluasi ini dapat berupa pendapat pembaca mengenai kelengkapan informasi dari bacaan yang telah dibaca atau kebermanfaatan dari bacaan yang dibaca.

Contoh pertanyaan untuk tingkat evaluasi adalah sebagai berikut.

Apakah manfaat yang kamu peroleh setelah membaca bacaan yang berjudul *Saat Umat Hindu Membantu Perayaan Lebaran*?

- a. Saya mengetahui bahwa di Indonesia tidak ada kerukunan antarumat beragama.
- b. Saya mengetahui bahwa umat beragama hidup rukun di Indonesia.**
- c. Saya mengetahui bahwa umat Islam dan Hindu saja yang rukun di Indonesia
- d. Saya mengetahui bahwa rakyat Indonesia beragama Islam dan Hindu.

#### Slide 10

#### 5. Materi Membaca Apresiasi

Apresiasi yaitu pembaca diharapkan mampu untuk mengapresiasi bacaan atau memberikan reaksi terhadap nilai bacaan dari unsur psikologis dan artistik. Pertanyaan pada tingkatan apresiasi dapat berupa pernyataan pembaca untuk mengapresiasi isi bacaan yang baru dibaca.

Contoh pertanyaan tingkat apresiasi adalah sebagai berikut.

Menurut pendapat Anda, bagaimana cara yang dapat dilakukan mahasiswa asing untuk mengapresiasi pertunjukan reog?

- a. Menjadi penonton pertunjukan reog**
- b. Menjadi pemain reog
- c. Menjadi dalang dalam pertunjukan reog
- d. Menjadi pemain musik dalam pertunjukan reog

#### Slide 11

#### Bagaimana Mengukur Komprehensi Bacaan?

Kemampuan membaca pemahaman dapat diukur dari tingkat pemahaman siswa terhadap bacaan. Tingkat pemahaman siswa terhadap bacaan dapat diukur melalui tes kemampuan membaca. Tes untuk mengukur kemampuan membaca dapat berupa objektif, yaitu tes pilihan ganda, benar-salah, dan sebagainya.

**Slide 12****Membaca Cepat**

Theodore Roosevelt membaca 3 buku dalam sehari selama di Gedung Putih. John F. Kennedy memiliki kecepatan membaca 1.000 kpm (kata per menit). Sementara itu, Jimmy Carter, Indira Gandhi, Marshal Mc. Luhan, dan Burt Lancaster, hanyalah sedikit dari nama-nama terkenal yang mengakui manfaat membaca cepat bagi kemajuan karir mereka.

Tahukah Anda mengapa mereka bisa membaca cepat? Mereka tidak terlahir dengan kemampuan seperti itu. Mereka dapat melakukannya karena latihan. Jadi, kita pun dapat memiliki keterampilan membaca cepat dengan banyak berlatih membaca cepat.

**Slide 13****Mengapa Perlu Membaca Cepat?**

Setidaknya ada 2 alasan mengapa Anda perlu membaca cepat, yaitu:

1. Anda dapat membaca lebih banyak dalam waktu yang lebih singkat.
2. Anda dapat meningkatkan pemahaman membaca Anda.

**Slide 14****Cara untuk Membaca Cepat**

1. Lewati kata-kata yang tidak diketahui.  
Pembaca yang baik melewati kata-kata yang tidak dipahami dan yang tidak penting agar mendapatkan arti secara umum.
2. Membaca secepat-cepatnya.  
Teknik ini membantumu menghilangkan kebiasaan lamamu dan memperbaiki kecepatan membacamu.
3. Hindari kebiasaan di bawah ini.
  - a. Melafalkan setiap kata yang dibaca
  - b. Menggerakkan bibir ketika membaca di dalam hati
  - c. Menelusuri kata yang dibaca dengan jari
  - d. Menerjemahkan ke dalam bahasa ibu ketika membaca dalam bahasa asing.
4. Berlatih membaca lebih cepat dengan diwaktui sendiri.  
Pada umumnya siswa membaca 500-200 kata per menit. Akan tetapi, jika membaca kurang dari 200 kata per menit, berarti Anda membaca kata per kata dan memiliki masalah dengan pemahaman.

**Slide 15****Berapa Kecepatan Membaca Anda?**

Untuk mengukur kecepatan membaca Anda, gunakan rumus berikut ini.

Jumlah kata yang dibaca \_\_\_\_\_ x 60 = jumlah kpm (kata per menit)

Jumlah detik untuk membaca

Dengan kuisi edukasi “Aku Cinta Indonesia” ini, Anda tidak perlu repot menghitung kecepatan membaca Anda karena kuis ini akan menghitung kecepatan membaca secara otomatis.

**Slide 16****Ayo, Berlatih!**

Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” ini membantu Anda untuk meningkatkan komprehensi bacaan sekaligus meningkatkan kecepatan membaca Anda dengan tersedianya beragam topik berkonteks Indonesia. Ayo, berlatih!

**B. Teks/Bacaan**

Tema: Kehidupan Beragama

**Saat Umat Hindu Membantu Perayaan Lebaran**

Banyak warga Dusun Karangtengah, Desa Gelanggang, Kecamatan Pakisaji, yang beragama Hindu. Namun, nuansa Ramadan di kampung tersebut sangat kental terasa. Dari sudut Masjid Darussalam, suara mengaji anak-anak terdengar merdu. Kadang-kadang, suara itu tidak beraturan, menandakan kalau ada di antara mereka yang salah melafalkan ayat-ayat suci Al-Quran. Suara itu berasal dari anak-anak TPQ Darussalam. “TPQ ini berdiri sejak satu tahun lalu. Tidak ada masalah, karena umat Hindu di sini sangat toleran. Begitu juga dengan umat Islam,” kata Mulyono, guru ngaji TPQ Darussalam.

Dari balik jendela masjid, juga dirasakan nuansa Islam yang kental di dusun ini. Banyak penduduk setempat yang hilir mudik mengantar makanan kepada para tetangga mereka dan melintas di depan masjid. Ternyata, di dusun ini, sepuluh hari sebelum Lebaran tiba, umat Islam sudah mulai sibuk mengantar makanan kepada para tetangga. Tidak hanya bagi tetangga yang muslim, tapi juga bagi umat Hindu yang memang mendominasi di dusun ini.

Salah satu rumah yang sibuk menyiapkan makanan kala itu adalah rumah Bambang Sunyoto. Di dapur yang berdinding bambu ini, asap tidak henti-hentinya mengepul. Ketika itu, selain Tamiani, istri Bambang, ada enam orang yang sibuk mempersiapkan makanan untuk diantar ke para tetangga. Bambang akan mengantar makanan ke 70 rumah. Menariknya, 36 rumah yang dituju merupakan rumah milik umat Hindu. Bambang mengatakan, diantaranya makanan kepada tetangga yang juga Hindu ini agar kerukunan antartetangga dapat terjaga.

Menurut Bambang, mengantar makanan menjelang Lebaran memang sudah menjadi tradisi di Karangtengah. Jumlah yang dihantar pun tergantung kemampuan ekonomi umat Islam yang menggelar selamatan itu. "Ada yang dua puluh, lima puluh, hingga seratus, tergantung orangnya," imbuhnya.

Menariknya lagi, yang ikut membantu keluarga Bambang mempersiapkan makanan juga ada umat Hindu. Dari enam orang yang membantu, tiga di antaranya beragama Hindu. Mereka murni membantu Bambang tanpa bayaran. Salah satunya adalah Suparmi. Suparmi selalu membantu Bambang untuk menyiapkan hantaran makanan jelang Lebaran. "Karena kalau saya ada acara, orang sini juga membantu. Makanya gantian sekarang saya yang bantu," katanya.

Mulyono, tokoh agama Islam di Dusun Karangtengah mengatakan, saat Lebaran, memang mayoritas umat Hindu juga ikut silaturahmi. Budaya mengunjungi inilah menurut Mulyono menjadikan Karangtengah selalu rukun. "Coba Lebaran ini Anda ke sini, pasti ramai umat Hindu juga ikut silaturahmi," jelasnya. Yang dikatakan Mulyono tersebut dibenarkan oleh Mangku Rudi Suhartono, tokoh agama Hindu. Menurutnya, dirinya dan sejumlah umat Hindu di Karangtengah secara rutin mengunjungi rumah-rumah umat Islam saat Lebaran. "Kita mengucapkan selamat pada mereka," katanya.

Diadaptasi dari <http://www.jpnn.com/read/2014/07/28/248796/Saat-Umat-Hindu-Membantu-Perayaan-Lebaran->

### Kotak Kosakata

No	Kata	Makna
1	Ramadan	Bulan ketika umat Islam melaksanakan puasa.
2	Al-Quran	Kitab suci orang yang beragama Islam.
3	mengaji	Membaca ayat-ayat suci Al-Quran.
4	Lebaran	Hari raya orang yang beragama Islam. Hari Lebaran sering disebut juga Hari Raya Idul Fitri.
5	masjid	Tempat beribadah orang yang beragama Islam.
6	TPQ	TPQ singkatan dari Taman Pendidikan Al-Quran. TPQ biasanya ada di masjid-masjid. Di sana anak-anak belajar mengaji bersama-sama.
7	muslim	Sebutan untuk orang yang beragama Islam
8	hantaran	Sesuatu (barang, makanan) yang diantarkan kepada orang yang dihormati atau disayangi.
9	silaturahmi	Mengikat tali persahabatan atau persaudaraan. Silaturahmi dapat dilakukan dengan saling mengunjungi.
10	rukun	Baik, damai, tidak bertengkar.

### Ayo, mulai kuis! Bagian 1 Kuis Pilihan Ganda

- Siapakah tokoh agama Hindu di Dusun Karangtengah?
  - Mulyono
  - Bambang Sunyoto
  - Suparmi
  - Mangku Rudi Suhartono**
- Pada hari seberapa umat Muslim sibuk mengantar makanan untuk para tetangga?
  - 10 hari sesudah Lebaran
  - 10 hari sebelum Lebaran**
  - 1 hari sesudah Lebaran
  - 1 hari setelah Lebaran
- Ringkasan paragraf ketiga adalah ....
  - Keluarga Bambang Sunyoto sedang memasak lontong dan opor untuk diantar ke 70 rumah orang Hindu agar kerukunan beragama dapat dijaga.
  - Keluarga Bambang Sunyoto sedang memasak lontong dan opor untuk diantar ke 70 rumah orang Islam agar kerukunan beragama dapat dijaga.
  - Keluarga Bambang Sunyoto sedang memasak lontong dan opor untuk diantar ke 70 rumah orang Islam dan Hindu agar kerukunan beragama dapat dijaga.**
  - Keluarga Bambang Sunyoto sedang memasak lontong dan opor untuk diantar ke 70 rumah agar kerukunan beragama dapat dijaga.
- Isi bacaan di atas adalah ....
  - Kerukunan umat Budha dan Islam ketika Lebaran

- b. Kerukunan umat Hindu dan Islam ketika Lebaran**
- c. Kerukunan umat Kristen dan Islam ketika Lebaran
- d. Kerukunan umat Konghucu dan Islam ketika Lebaran
5. Umat Hindu di Dusun Karangtengah *toleran* dengan umat Islam. Apakah makna kata *toleran* pada kalimat tersebut?
- a. menjauhi
- b. membenci
- c. menghormati**
- d. mencintai
6. Banyak penduduk setempat yang *hilir mudik* mengantar makanan kepada para tetangga mereka dan melintas di depan masjid. Di bawah ini yang bukan makna *hilir mudik* adalah ....
- a. berlari-lari**
- b. ke sana kemari
- c. mondar mandir
- d. bolak balik
7. Jika kamu adalah umat Hindu di Dusun Karangtengah, apa yang akan kamu lakukan ketika umat Islam akan merayakan Lebaran?
- a. membiarkan umat Islam membuat hantaran makanan sendiri
- b. memakan hantaran makanan dari umat Islam
- c. membantu membuat hantaran makanan**
- d. ikut beribadah umat Islam di masjid.
8. Ucapan umat Hindu kepada umat Islam ketika hari lebaran adalah .....
- a. selamat tahun baru
- b. selamat hari raya Idul Fitri**
- c. selamat Natal
- d. selamat ulang tahun
9. Pernyataan yang tepat untuk mengapresiasi kerukunan beragama di Dusun Karangtengah adalah ....
- a. Kerukunan beragama di Dusun Karangtengah sangat buruk.
- b. Kerukunan beragama di Dusun Karangtengah sangat tidak baik.
- c. Kerukunan beragama di Dusun Karangtengah tidak perlu dicontoh daerah lain.
- d. Kerukunan beragama di Dusun Karangtengah bisa dicontoh daerah lain.**
10. Apakah manfaat yang kamu peroleh setelah membaca bacaan di atas?
- a. Saya menjadi tahu bahwa di Indonesia tidak ada kerukunan antarumat beragama.
- b. Saya menjadi tahu bahwa umat beragama hidup rukun di Indonesia.**
- c. Saya menjadi tahu bahwa umat Islam dan Hindu saja yang rukun di Indonesia.
- d. Saya menjadi tahu bahwa rakyat Indonesia beragama Islam dan Hindu.

**Ayo, mulai kuis!**  
**Bagian 1**  
**Kuis Isian Singkat**

11. Banyak warga Dusun Karangtengah, Desa Gelanggang, Kecamatan Pakisaji, yang beragama ..... (**Hindu**)
12. Dari sudut ..... Darussalam, suara mengaji anak-anak terdengar merdu. (**masjid**)
13. Di dusun ini, sepuluh hari sebelum ..... tiba, umat Islam sudah mulai sibuk mengantar makanan kepada para tetangga. (**Lebaran**)
14. Bambang mengatakan, diantaranya makanan kepada tetangga yang beragama Hindu ini agar ..... antartetangga dapat terjaga. (**kerukunan**)
15. Mulyono, tokoh agama Islam di Dusun Karangtengah mengatakan, saat Lebaran, memang mayoritas umat Hindu juga ikut ..... (**silaturahmi**)

**Ayo, mulai kuis!**  
**Bagian 1**  
**Kuis Benar Salah**

16. Kerukunan beragama di Dusun Karangtengah bisa dicontoh warga di tempat lain. (**B**)
17. Umat Islam mengantar makanan hanya untuk umat Islam ketika Lebaran. (**S**)
18. Suparmi adalah umat Hindu yang membantu keluarga Bambang menyiapkan hantaran makanan. (**B**)
19. Umat Hindu tidak pernah silaturahmi ketika Lebaran. (**S**)
20. Mulyono merupakan tokoh agama Islam sekaligus guru mengaji di Dusun Karangtengah. (**B**)

Lampiran 13:

Prosedur Penggunaan  
Media Pembelajaran



## Prosedur Penggunaan Media Pembelajaran

### A. Identitas Media Pembelajaran

Nama Media	: Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”
Materi	: Membaca Pemahaman
Sasaran Program	: Kelas BIPA Level Lanjut
Tahun	: 2015
Pengembang	: Widi Astuti
Pembimbing	: 1. Dr. Nurhadi, M.Hum 2. Beniati Lestyarini, M.Pd.

### B. Prosedur/Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran

#### Tampilan Media Pembelajaran



#### Prosedur/Petunjuk

Pengguna yang baru pertama kali menggunakan media pembelajaran ini melakukan registrasi dengan cara mengetikkan nama dan sandi pengguna pada kotak dialog daftar. Kemudian pilih tombol 'daftar'.

Jika pengguna sudah pernah melakukan registrasi, pengguna dapat memilih tombol 'masuk'.

Pada kotak dialog masuk pengguna memasukkan nama dan sandi sesuai dengan yang diisikan pada kotak dialog daftar. Kemudian pengguna memilih tombol 'masuk' untuk masuk ke dalam aplikasi. Terdapat menu 'kembali' untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Setelah proses registrasi dan *log in* berhasil, pengguna akan melihat halaman utama media pembelajaran. Terdapat nama kuis pada bagian atas tampilan, gambar-gambar berkonteks Indonesia yang berubah-ubah pada bagian tengah tampilan, dan menu utama, yaitu Petunjuk, Main, Pengaturan, Profil, Materi, dan Keluar. Terdapat menu pintas (*shortcut*) pada bagian bawah, yaitu menu, minimal, suara, dan keluar.



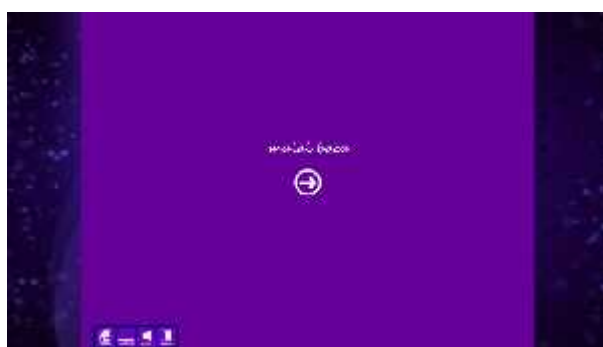
Pengguna dapat membuka menu Petunjuk yang ada pada halaman utama untuk mengetahui apa dan bagaimana media pembelajaran ini. Pengguna dapat membaca petunjuk dengan mengklik simbol → (selanjutnya) yang terletak di bagian bawah. Terdapat 5 layar (*slide*) di dalam menu Petunjuk.



Pengguna dapat membuka menu Materi yang ada pada halaman utama untuk membaca materi mengenai membaca komprehensi dan membaca cepat. Pengguna dapat membaca materi-materi tersebut dengan mengklik simbol → (selanjutnya) yang terletak di bagian bawah. Terdapat 16 layar (*slide*) di dalam menu Materi.



Pengguna dapat membuka menu Main yang ada pada halaman utama untuk memainkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. Pada tampilan tersebut terdapat 20 tema bacaan dengan ikon yang menggambarkan tema tersebut. Terdapat juga koin yang bergerak pada setiap tema. Koin tersebut merupakan skor atau nilai yang diperoleh pengguna. Pengguna bebas memilih tema bacaan mana yang akan dibaca.



Setelah pengguna memilih salah satu tema bacaan, muncullah tampilan seperti gambar di samping. Halaman transisi ini digunakan agar pengguna bersiap-siap sebelum membaca. Setelah pengguna siap, pengguna mengklik simbol → (selanjutnya).



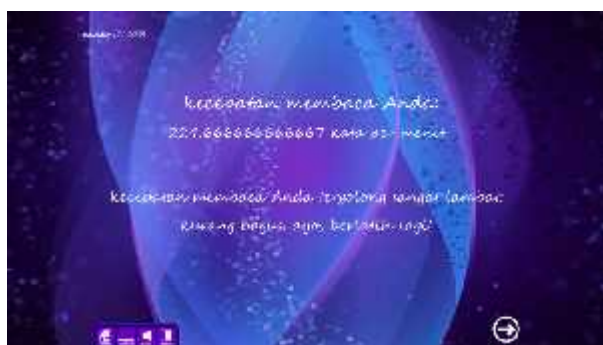
Pengguna membaca bacaan yang terkait dengan tema yang dipilih. Terdapat *timer* untuk mengetahui kecepatan membaca pengguna, menu 'kotak kosakata' untuk mengetahui kosakata beserta artinya, menu pintas, dan tombol berhenti. Jika pengguna telah selesai membaca, dapat mengklik tombol "berhenti".



Pengguna dapat memilih menu 'kotak kosakata' saat membaca bacaan. Terdapat 10 kosakata yang berkaitan dengan bacaan yang sedang dibaca. Pengguna dapat membuka kosakata tertentu untuk mengetahui arti kosakata tersebut. Terdapat menu 'tutup' untuk kembali ke halaman bacaan.



Gambar di samping adalah tampilan jika pengguna memilih salah satu kosakata. Terdapat penjelasan mengenai kosakata yang dipilih tersebut. Terdapat tombol ← (kembali) untuk kembali ke menu 'kotak kosakata' dan menu 'tutup' untuk kembali ke halaman bacaan.

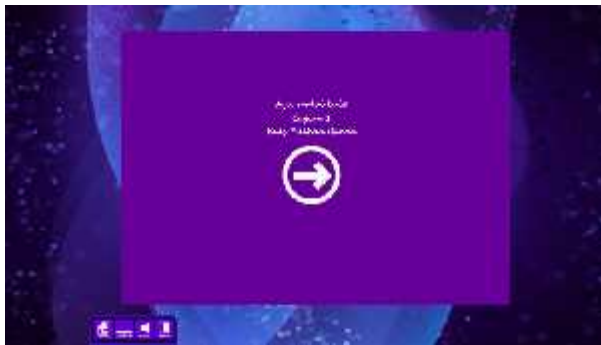


Setelah pengguna selesai membaca bacaan, pengguna memilih tombol 'berhenti' yang ada pada bagian bawah bacaan. Muncullah informasi kecepatan membaca pengguna beserta klasifikasi dan kalimat motivasi sebagai penguatan (*reinforcement*). Setelah itu, pengguna dapat memilih tombol → (selanjutnya) untuk meneruskan ke halaman berikutnya.



Pengguna melihat gambar-gambar pendukung isi bacaan. Di bawah gambar terdapat deskripsi singkat mengenai bacaan yang sedang ditampilkan. Terdapat menu pintas, menu ← untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan menu → untuk menuju ke halaman selanjutnya.





Setelah pengguna selesai melihat gambar pendukung isi bacaan, terdapat halaman transisi yang menandakan bahwa pengguna telah sampai pada kuis bagian pertama, yaitu kuis pilihan ganda. Pengguna dapat memilih menu → untuk menuju ke halaman selanjutnya.



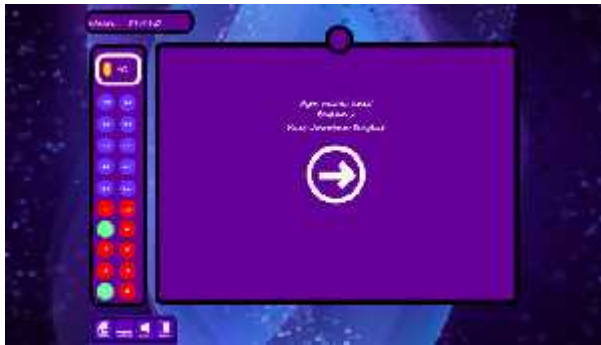
Gambar di samping merupakan tampilan kuis pilihan ganda. Terdapat *timer* untuk mencatat waktu penyelesaian kuis, menu 'baca lagi', menu 'bantuan', indikator kebenaran jawaban, skor, menu pintas, dan pertanyaan serta pilihan jawabannya. Pengguna dapat memilih jawaban dengan mengklik salah satu pilihan jawaban yang dianggap benar.



Terdapat menu 'bantuan' pada kuis pilihan ganda, yaitu menghilangkan dua pilihan jawaban yang salah, sehingga pengguna tinggal memilih dua pilihan jawaban yang tersisa. Cara untuk menggunakan bantuan dengan mengklik menu 'bantuan' yang terdapat pada bagian kanan atas pertanyaan.



Pada setiap jenis kuis (kuis pilihan ganda, isian singkat, dan benar salah) terdapat bantuan 'baca lagi' yang berfungsi untuk membantu pengguna membaca kembali bacaan yang telah dibaca. Cara untuk menggunakan bantuan dengan mengklik menu 'baca lagi'. Gambar di samping merupakan gambar ketika bantuan 'baca lagi' dipilih. Setelah selesai membaca, pengguna dapat mengklik simbol x untuk kembali ke kuis/



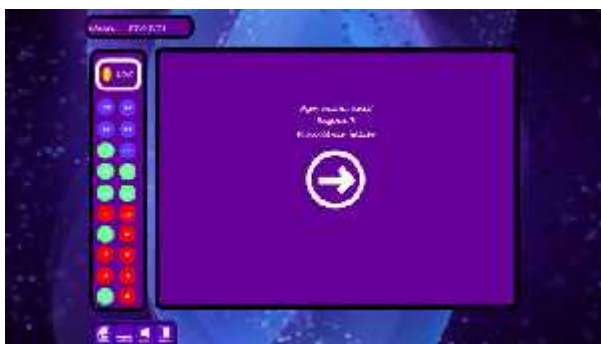
Setelah semua kuis pilihan ganda dijawab, muncullah halaman transisi yang menginformasikan kepada pengguna bahwa pengguna akan mengerjakan kuis isian singkat. Pengguna dapat mengklik simbol → untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar di samping merupakan tampilan kuis isian singkat. Terdapat *timer* untuk mencatat waktu penyelesaian kuis, menu 'baca lagi', menu 'bantuan', indikator kebenaran jawaban, skor, menu pintas, dan pertanyaan serta kotak jawaban. Pengguna menjawab pertanyaan dengan mengetikkan jawabannya pada kotak di samping pertanyaan kuis. Setelah pengguna selesai mengetikkan jawaban, pengguna mengklik tombol 'cek' untuk mengetahui kebenaran jawaban.



Terdapat bantuan pada kuis isian singkat, yaitu pemunculan 3 huruf pertama dari jawaban. Misalnya pengguna kesulitan menjawab soal nomor 11, maka pengguna dapat mengklik bantuan nomor 11. Setelah bantuan nomor 11 dipilih, muncullah 3 huruf pertama pada kotak jawaban nomor 11. Pengguna tinggal melanjutkannya menjadi sebuah jawaban yang utuh.



Setelah semua kuis isian singkat dijawab, muncullah halaman transisi yang menginformasikan kepada pengguna bahwa pengguna akan mengerjakan kuis benar salah. Pengguna dapat mengklik simbol → untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.







Bagi pengguna yang merasa terganggu dengan *background* ketika memainkan kuis edukasi ini, pengguna dapat mematikan volume *background* ini dengan cara mengklik tombol ‘suara’ (berbentuk *speaker*) hingga muncul tanda silang berwarna merah seperti gambar di bawah ini.



Pengguna dapat membuka menu Profil untuk melihat profil pengembang dan dosen pembimbing. Gambar di samping merupakan profil pengembang yang berisi foto dan biodata singkat. Pengguna dapat memilih tombol → (selanjutnya) untuk menuju ke halaman berikutnya pada menu Profil.



Gambar di samping merupakan profil dosen pembimbing 1 yang berisi foto dan biodata singkat. Pengguna dapat memilih tombol → (selanjutnya) untuk menuju ke halaman berikutnya atau tombol ← (kembali) untuk kembali ke halaman sebelumnya pada menu Profil. Terdapat juga menu pintas pada bagian bawah.



Gambar di samping merupakan profil dosen pembimbing 2 yang berisi foto dan biodata singkat. Pengguna dapat memilih tombol ← (kembali) untuk kembali ke halaman sebelumnya pada menu Profil. Terdapat juga menu pintas pada bagian bawah.



Pengguna dapat keluar dari aplikasi ini dengan cara memilih menu Keluar atau mengklik menu pintas ‘keluar’. Setelah menu Keluar dipilih, muncullah peringatan seperti gambar di samping. Jika pengguna akan keluar dari aplikasi, pengguna memilih “ya”, sedangkan jika pengguna tidak ingin keluar, pengguna memilih “tidak”.

Lampiran 14:  
Angket untuk Ahli Materi



## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi :  
Hari, tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek kualitas materi dan isi.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang ( ) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Materi Media Pembelajaran Kuis Edukasi  
“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan perkuliahan					
		Ketepatan materi dengan tujuan perkuliahan yang dicantumkan dalam media					
	Penyajian	Kejelasan sasaran media dengan pembelajaran membaca komprehensi					
		Kejelasan petunjuk belajar pada media pembelajaran					
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi (bacaan)					
		Kemudahan memilih menu belajar dalam media pembelajaran					
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi					
Isi	Penjelasan Materi	Kebenaran isi bacaan yang berkonteks Indonesia					
		Kejelasan isi bacaan yang berkonteks Indonesia					
		Kecakupan bacaan untuk mencapai tujuan perkuliahan membaca komprehensi					
		Aktualisasi bacaan yang berkonteks Indonesia					
	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi membaca komprehensi					
		Konsistensi penyajian					
		Ketepatan gambar untuk dikaitkan dengan isi bacaan					
	Evaluasi	Kesesuaian rumusan soal dengan tujuan perkuliahan					
		Kesesuaian soal dengan bacaan					
		Kejelasan soal					
		Kesesuaian tingkat kesulitan soal					
Jumlah							
Total penilaian							

**B. Komentari dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**C. Kesimpulan**

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, .....2015

Ahli Materi

.....

NIP .....

Lampiran 15:  
Angket untuk Ahli Media

## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi :  
Hari, tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang ( ) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi  
“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					
			1	2	3	4	5	
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>background</i> )						
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>						
		Kemenarikan animasi						
		Ketepatan pemilihan warna tombol						
			Ketepatan pemilihan warna teks					
			Kejelasan warna gambar					
	Musik	Ketepatan pemilihan musik						
	Tombol dan gambar	Ketepatan penempatan tombol						
		Konsistensi tombol						
		Kesesuaian ukuran tombol						
		Kejelasan gambar						
		Ketepatan ukuran gambar						
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf						
		Ketepatan ukuran huruf						
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>						
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>						
Pemrograman	Instruk-sional	Tingkat interaktivitas siswa						
		Kemudahan berinteraksi dengan media						
		Kejelasan petunjuk penggunaan						
		Kejelasan struktur navigasi						
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol						
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa						
		Efisiensi penggunaan <i>slide</i>						
Jumlah								
Total penilaian								

**B. Komentari dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**C. Kesimpulan**

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, ..... 2015

Ahli Media

.....

NIP .....

## Lampiran 16:

### Angket untuk Pengguna



## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi :  
Hari, tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Anda sebagai pengguna (mahasiswa) media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Anda untuk memberikan respon terhadap pernyataan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh pengguna, yaitu mahasiswa GDUFS.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek kualitas materi, isi, tampilan, pemrograman, dan manfaat.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang ( ) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Anda.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Anda mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi  
“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi	Penyajian	Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ memiliki kejelasan petunjuk belajar.					
		Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ memiliki kemudahan dalam memilih menu belajar.					
		Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ memiliki kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.					
Isi	Penjelasan Materi	Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ menarik.					
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ membuat saya mengetahui berbagai hal tentang Indonesia.					
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ membuat saya memahami kosakata baru.					
		Gambar yang ada dalam Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ mendukung isi teks.					
		Evaluasi yang ada pada Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ membantu saya untuk memahami bacaan.					
Tampilan	Tampilan Slide	Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ memiliki desain yang menarik.					
		Gambar yang ada pada Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ menarik.					
		Ukuran dan pemilihan huruf yang ada pada Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ sudah tepat.					
		Warna yang digunakan pada Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ sudah tepat.					
Pemrograman	Kualitas Teknik	Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ mudah digunakan.					

	Penyajian	Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ mampu memberikan umpan balik terhadap respon yang saya berikan.					
Manfaat	Manfaat	Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.					
		Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.					
		Kuis Edukasi ‘Aku Cinta Indonesia’ dapat memotivasi saya untuk membaca.					
Jumlah							
Total penilaian							

## B. Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, ..... 2015

Mahasiswa

.....

NIM .....

## Lampiran 17:

### Hasil Validasi Ahli Materi I

## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : Ari Kusmiatun, M.Hum.  
Hari, tanggal : Rabu, 20 Mei 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek kualitas materi dan isi.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Materi Media Pembelajaran Kuis Edukasi**  
**“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman**  
**bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan perkuliahan.				✓	
		Ketepatan materi dengan tujuan perkuliahan yang dicantumkan dalam media.					✓
	Penyajian	Kejelasan sasaran media dengan pembelajaran membaca komprehensi.					✓
		Kejelasan petunjuk belajar pada media pembelajaran.					✓
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi (bacaan).				✓	
		Kemudahan memilih menu belajar dalam media pembelajaran.					✓
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.					✓
Isi	Penjelasan Materi	Kebenaran isi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
		Kejelasan isi bacaan yang berkonteks Indonesia.				✓	
		Kecakupan bacaan untuk mencapai tujuan perkuliahan membaca komprehensi.				✓	
		Aktualisasi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi membaca komprehensi				✓	
		Konsistensi penyajian					✓
		Ketepatan gambar untuk dikaitkan dengan isi bacaan					✓
	Evaluasi	Kesesuaian rumusan soal dengan tujuan perkuliahan.				✓	
		Kesesuaian soal dengan bacaan.					✓
		Kejelasan soal.				✓	
Kesesuaian tingkat kesulitan soal.					✓		
Jumlah							
Total penilaian							

## B. Komentar dan Saran

- Soal dikembangkan tdk hanya pada ranah ingatan saja tp soal p apresiasi & lebih jauh untuk pematangan. meliputi dengan seperti yang ada selanjutnya. baik baik juga.

## C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran

Catatan: Pengembangan soal sesuai saran gnt dilakukan sebagai langkah selanjutnya.

Yogyakarta, 20 Mei 2015

Ahli Materi



Ari Kusmiatun, M.Hum.

NIP 19780715 200112 2 002

## Lampiran 18:

### Hasil Validasi Ahli Media I



### LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : Suyontiningsih, M.Ed.  
Hari, tanggal : Kamis, 21 Mei 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi**  
**“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman**  
**bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>backgorund</i> )			✓		
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>backgorund</i>				✓	
		Kemenarikan animasi			✓		
		Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
		Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
		Kejelasan warna gambar				✓	
	Musik	Ketepatan pemilihan musik		✓			
	Tombol dan gambar	Ketepatan penempatan tombol		✓			
		Konsistensi tombol			✓		
		Kesesuaian ukuran tombol			✓		
		Kejelasan gambar				✓	
		Ketepatan ukuran gambar				✓	
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
		Ketepatan ukuran huruf			✓		
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>		✓			
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>			✓		
Pemrograman	Instruk-sional	Tingkat interaktivitas siswa				✓	
		Kemudahan berintekasi dengan media				✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
		Kejelasan struktur navigasi			✓		
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa		✓			
Efisiensi penggunaan <i>slide</i>				✓			
Jumlah							
Total penilaian							

#### B. Komentar dan Saran

1. Sebaiknya user diarahkan untuk daftar dulu sebelum masuk. Kmn jk tampilan sekarang. Kemungkinan besar user akan meng-click masuk dulu sebelum daftar.
2. Petunjuk penggunaan sebaiknya dibuat yg praktis, efektif dan efisien: 16 point petunjuk belajar plus bbrg petunjuk lanjutan nampaknya kurang praktis.
3. Background sebaiknya memilih instrumental yg menarik Indonesia, sesuai/relevan dg topik/tema.
4. Navigasi (tombol) tidak begitu jelas maknanya; user masih harus guessing.
5. Sebaiknya kecepatan membaca yg telah dilakukan user diapresiasi (misal bagus, tinggatkkan lagi berlatih lagi, dsb) ben katsu motivasi/reinforcement.
6. Statistik hasil kecepatan membaca dan nilai total kuis perlu diinkan. Misal. 260 itu maknanya rpt apa? Bagus, kurang? m.


#### C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, 21 Mei 2015

Ahli Media

  
Sunardi, M.Ed.  
NIP 197803072001122001

7. Ganti foto 1, 2, 3 dg ilustrasi 1, 2, 3
8. Bagaimana meminimalisir user tht ketergantungan "bantuan" pd saat mengerjakan kuis?
9. Apakah materi sdh setiap topik terekam terblu pd24 informasi?

## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : Suyantiningih, M.Ed  
Hari, tanggal : Rabu, 27 Mei 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Tbu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Tbu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Tbu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Tbu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Tbu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi**  
**“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman**  
**bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>backgorund</i> )				✓	
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>backgorund</i>					✓
		Kemenarikan animasi					✓
		Ketepatan pemilihan warna tombol				✓	
		Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
		Kejelasan warna gambar				✓	
	Musik	Ketepatan pemilihan musik				✓	
	Tombol dan gambar	Ketepatan penempatan tombol				✓	
		Konsistensi tombol					✓
		Kesesuaian ukuran tombol					✓
		Kejelasan gambar					✓
		Ketepatan ukuran gambar				✓	
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
		Ketepatan ukuran huruf				✓	
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>				✓	
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>				✓	
Pemrograman	Instruk-sional	Tingkat interaktivitas siswa					✓
		Kemudahan berinterkasi dengan media					✓
		Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
		Kejelasan struktur navigasi				✓	
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol					✓
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					✓
		Efisiensi penggunaan <i>slide</i>					✓
Jumlah							
Total penilaian							

## B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, 27 Mei 2015

Ahli Media

*Suyatiningah, M.Pd.*  
NIP 197803042001122001

Lampiran 19:  
Hasil Validasi Ahli Materi II  
dan Ahli Media II



## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : B. Yuniar Dyanti, M. Hum  
Hari, tanggal : Jum'at, 22 Mei 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen mata kuliah membaca komprehensi.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek kualitas materi dan isi.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.



**LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH AHLI MEDIA**

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : B. Yuniar Diyanti, M.Hum.  
Hari, tanggal : Jum'at, 22 Mei 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi**  
**“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman**  
**bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

a) Materi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan perkuliahan.					✓
		Ketepatan materi dengan tujuan perkuliahan yang dicantumkan dalam media.					✓
	Penyajian	Kejelasan sasaran media dengan pembelajaran membaca komprehensi.					✓
		Kejelasan petunjuk belajar pada media pembelajaran.				✓	
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi (bacaan).				✓	
		Kemudahan memilih menu belajar dalam media pembelajaran.					✓
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.				✓	
Isi	Penjelasan Materi	Kebenaran isi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
		Kejelasan isi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
		Kecakupan bacaan untuk mencapai tujuan perkuliahan membaca komprehensi.					✓
		Aktualisasi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi membaca komprehensi.				✓	
		Konsistensi penyajian.				✓	
		Ketepatan gambar untuk dikaitkan dengan isi bacaan.			✓		
	Evaluasi	Kesesuaian rumusan soal dengan tujuan perkuliahan.					✓
		Kesesuaian soal dengan bacaan.					✓
		Kejelasan soal.					✓
Kesesuaian tingkat kesulitan soal.						✓	
Jumlah							
Total penilaian							

## b) Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>backgorund</i> )					✓
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>backgorund</i>					✓
		Kemenarikan animasi				✓	
		Ketepatan pemilihan warna tombol					✓
		Ketepatan pemilihan warna teks					✓
		Kejelasan warna gambar					✓
	Musik	Ketepatan pemilihan musik		✓			
	Tombol dan gambar	Ketepatan penempatan tombol					✓
		Konsistensi tombol					✓
		Kesesuaian ukuran tombol					✓
		Kejelasan gambar					✓
		Ketepatan ukuran gambar					✓
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓			
		Ketepatan ukuran huruf				✓	
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>					✓
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>					✓
Pemrograman	Instruksional	Tingkat interaktivitas siswa				✓	
		Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
		Kejelasan struktur navigasi					✓
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol					✓
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	
		Efisiensi penggunaan <i>slide</i>				✓	
Jumlah							
Total penilaian							

### B. Komentar dan Saran

1. Perlu disediakan instruksi manual pengoperasian Gurd mungkin pada Cover untuk memudahkan penggunaan.

2. Musik bisa dicari yang lebih "Indonesia" misal dari instrumen Jawa atau yang bernuansa Bali atau lainnya. Banyak yang sudah musiknya, tidak harus gamelan.

### C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta 22 Mei 2015

Narasumber Validasi



B. Yuniar Diyanti, M.Hum.

NIP 19790626 200501 2 001

### LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia"  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : B. Yuniar Diyanti, M. Hum  
Hari, tanggal : Senin, 25 Mei 2019

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen mata kuliah membaca komprehensi.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek kualitas materi dan isi.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang". Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.



## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : B. Yuniar Diyanti, M.Hum  
Hari, tanggal : Senin, 25 Mei 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi**  
**“Aku Cinta Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman**  
**bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

a) Materi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan perkuliahan.					✓
		Ketepatan materi dengan tujuan perkuliahan yang dicantumkan dalam media.					✓
	Penyajian	Kejelasan sasaran media dengan pembelajaran membaca komprehensi.					✓
		Kejelasan petunjuk belajar pada media pembelajaran.				✓	
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi (bacaan).				✓	
		Kemudahan memilih menu belajar dalam media pembelajaran.					✓
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.				✓	
Isi	Penjelasan Materi	Kebenaran isi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
		Kejelasan isi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
		Kecakupan bacaan untuk mencapai tujuan perkuliahan membaca komprehensi.					✓
		Aktualisasi bacaan yang berkonteks Indonesia.					✓
	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi membaca komprehensi.					✓
		Konsistensi penyajian.					✓
		Ketepatan gambar untuk dikaitkan dengan isi bacaan.				✓	
	Evaluasi	Kesesuaian rumusan soal dengan tujuan perkuliahan.					✓
		Kesesuaian soal dengan bacaan.					✓
		Kejelasan soal.					✓
		Kesesuaian tingkat kesulitan soal.					✓
Jumlah							
Total penilaian							

## b) Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna ( <i>background</i> )					✓
		Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>					✓
		Kemenarikan animasi					✓
		Ketepatan pemilihan warna tombol					✓
		Ketepatan pemilihan warna teks					✓
		Kejelasan warna gambar					✓
	Musik	Ketepatan pemilihan musik				✓	
	Tombol dan gambar	Ketepatan penempatan tombol				✓	
		Konsistensi tombol					✓
		Kesesuaian ukuran tombol					✓
		Kejelasan gambar					✓
		Ketepatan ukuran gambar					✓
	Tampilan <i>slide</i>	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
		Ketepatan ukuran huruf					✓
		Kemenarikan tampilan desain <i>slide</i>					✓
		Kesesuaian komposisi tiap <i>slide</i>					✓
Pemrograman	Instruksional	Tingkat interaktivitas siswa				✓	
		Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
		Kejelasan struktur navigasi					✓
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol					✓
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					✓
		Efisiensi penggunaan <i>slide</i>					✓
Jumlah							
Total penilaian							



**B. Komentar dan Saran**

1. Kata "instant" sebaiknya diganti dengan  
"lengkap" atau "instan" (kata serapannya)

2. Media sangat bagus dan layak dicobakan

**C. Kesimpulan**

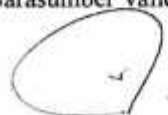
Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi

② 2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta 25 Mei 2015

Narasumber Validasi



B. Yuniar Diyanti, M.Hum.

NIP 19790626 200501 2 001

## Lampiran 20:

# Hasil Penilaian Pengguna

## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : *Li Yiwon*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Anda sebagai pengguna (mahasiswa) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Anda untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh pengguna, yaitu mahasiswa GDUFS.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek kualitas materi, isi, tampilan, pemrograman, dan manfaat.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Anda.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Anda mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi  
"Aku Cinta Indonesia" sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi	Penyajian	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kejelasan petunjuk belajar.				✓	
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kemudahan dalam memilih menu belajar.				✓	
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.				✓	
Isi	Penjelasan Materi	Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' menarik.				✓	
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' membuat saya mengetahui berbagai hal tentang Indonesia.					✓
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' membuat saya memahami kosakata baru.				✓	
		Gambar yang ada dalam Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mendukung isi teks.				✓	
		Evaluasi yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' membantu saya untuk memahami bacaan.					✓
Tampilan	Tampilan Slide	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' memiliki desain yang menarik.					✓
		Gambar yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' menarik.				✓	
		Ukuran dan pemilihan huruf yang ada pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sudah tepat.				✓	
		Warna yang digunakan pada Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sudah tepat.				✓	

Pemrograman	Kualitas Teknik Penyajian	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mudah digunakan.				✓	
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mampu memberikan umpan balik terhadap respon yang saya berikan.				✓	
Manfaat	Manfaat	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.				✓	
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.				✓	
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat memotivasi saya untuk membaca.				✓	
Jumlah							
Total penilaian							

#### B. Komentar

Cukup menarik  
 juga p<sup>ada</sup> lotus dengan pelajar  
 yg sedang belajar bahasa  
 Indonesia

Yogyakarta, Juni 2015

Mahasiswa



NIM

## LEMBAR EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA

Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia”  
sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Membaca Komprehensi  
Sasaran Program : Mahasiswa BIPA Level Lanjut (Mahasiswa  
Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok)  
Peneliti : Widi Astuti  
Narasumber Validasi : Zhao Pu

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Anda sebagai pengguna (mahasiswa) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Anda untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh pengguna, yaitu mahasiswa GDUFS.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek kualitas materi, isi, tampilan, pemrograman, dan manfaat.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapat Anda.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:
  - 1 = sangat kurang
  - 2 = kurang
  - 3 = cukup
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan kesimpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Anda mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi  
"Aku Cinta Indonesia" sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman  
bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta**

Aspek	Indikator	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi	Penyajian	Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" memiliki kejelasan petunjuk belajar.				✓	
		Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" memiliki kemudahan dalam memilih menu belajar.			✓		
		Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" memiliki kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi.			✓		
Isi	Penjelasan Materi	Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" menarik.				✓	
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" membuat saya mengetahui berbagai hal tentang Indonesia.			✓		
		Bacaan yang ada dalam Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" membuat saya memahami kosakata baru.				✓	
		Gambar yang ada dalam Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" mendukung isi teks.				✓	
		Evaluasi yang ada pada Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" membantu saya untuk memahami bacaan.			✓		
Tampilan	Tampilan Slide	Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" memiliki desain yang menarik.			✓		
		Gambar yang ada pada Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" menarik.				✓	
		Ukuran dan pemilihan huruf yang ada pada Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" sudah tepat.				✓	
		Warna yang digunakan pada Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" sudah tepat.				✓	

Pemrograman	Kualitas Teknik Penyajian	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mudah digunakan.					✓
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' mampu memberikan umpan balik terhadap respon yang saya berikan.				✓	
Manfaat	Manfaat	Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.					✓
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.				✓	
		Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' dapat memotivasi saya untuk membaca.			✓		
Jumlah							
Total penilaian							

#### B. Komentar

Aku suka media ini. Tidak pernah menggunakan media baca seperti ini. Asyik!

Yogyakarta, Juni 2015

Mahasiswa

Zhao Pu

NIM



## Lampiran 21:

### Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi I

**Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" oleh Ahli Materi I**

Nama	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																		Total Skor	Total Rerata Skor	Kategori
	Kualitas Materi							Isi													
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Ari Kusmiatun, M.Hum	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	82	4.58	Sangat Baik
Total Skor Tiap Aspek	33							49													
Rerata Skor Tiap Aspek	4.71							4.45													
Total Rerata Skor	4.58																				Sangat Baik

**Lampiran 22:**  
**Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi II**

**Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" oleh Ahli Materi II**

**Tahap I**

Nama	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																		Total Skor	Total Rerata Skor	Kategori
	Kualitas Materi							Isi													
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
B. Yuniar Diyanti, M.Hum	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	83	4.60	Sangat Baik
Total Skor Tiap Aspek	32							51													
Rerata Skor Tiap Aspek	4.57							4.64													
Total Rerata Skor	4.60																				Sangat Baik

**Tahap II**

Nama	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																		Total Skor	Total Rerata Skor	Kategori
	Kualitas Materi							Isi													
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
B. Yuniar Diyanti, M.Hum	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	86	4.74	Sangat Baik
Total Skor Tiap Aspek	32							54													
Rerata Skor Tiap Aspek	4.57							4.91													
Total Rerata Skor	4.74																				Sangat Baik

## Lampiran 23:

### Rekapitulasi Penilaian Ahli Media I

Nama	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																								Total Skor	Total Rerata Skor	Kategori
	Tampilan																Pemrograman										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7				
Suyantiningsih, M.Ed.	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	3	3	2	3	71	3.06	Cukup Baik	
Total Skor Tiap Aspek	50																21										
Rerata Skor Tiap Aspek	3.13																3.00										
Total Rerata Skor	3.06																										Cukup Baik

Nama	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																								Total Skor	Total Rerata Skor	Kategori
	Tampilan																Pemrograman										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7				
Suyantiningsih, M.Ed.	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	103	4.58	Sangat Baik	
Total Skor Tiap Aspek	69																34										
Rerata Skor Tiap Aspek	4.31																4.86										
Total Rerata Skor	4.58																										Sangat Baik

## Lampiran 24:

# Rekapitulasi Penilaian Ahli Media II

**Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" oleh Ahli Media II**

**Tahap I**

Nama	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																								Total Skor	Total Rerata Skor	Kategori
	Tampilan																Pemrograman										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7				
B. Yuniar Diyanti, M.Hum.	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	2	4	5	5	4	4	3	5	5	4	4	101	4.32	Sangat Baik	
Total Skor Tiap Aspek	72																29										
Rerata Skor Tiap Aspek	4.50																4.14										
Total Rerata Skor	4.32																										Sangat Baik

**Tahap II**

Nama	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																								Total Skor	Total Rerata Skor	Kategori
	Tampilan																Pemrograman										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7				
B. Yuniar Diyanti, M.Hum.	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	108	4.66	Sangat Baik	
Total Skor Tiap Aspek	76																32										
Rerata Skor Tiap Aspek	4.75																4.57										
Total Rerata Skor	4.66																										Sangat Baik



## Lampiran 25:

# Rekapitulasi Penilaian Pengguna

**Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" oleh Pengguna**

No	Nama Mahasiswa	Aspek Penilaian Media Pembelajaran																	Total Skor	Rerata	Kategori
		Kualitas Materi			Isi					Tampilan				Pemrograman		Manfaat					
		1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	1	2	3			
1	Mahasiswa 1	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	71	4.18	Baik
2	Mahasiswa 2	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	71	4.18	Baik
3	Mahasiswa 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85	5.00	Sangat Baik
4	Mahasiswa 4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	77	4.53	Sangat Baik
5	Mahasiswa 5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	78	4.59	Sangat Baik
6	Mahasiswa 6	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	73	4.29	Sangat Baik
7	Mahasiswa 7	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	70	4.12	Baik
8	Mahasiswa 8	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	80	4.71	Sangat Baik
9	Mahasiswa 9	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	5	4	4	63	3.71	Baik
10	Mahasiswa 10	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	72	4.24	Sangat Baik
11	Mahasiswa 11	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	67	3.94	Baik
12	Mahasiswa 12	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	78	4.59	Sangat Baik
13	Mahasiswa 13	4	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	75	4.41	Sangat Baik
14	Mahasiswa 14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	66	3.88	Baik
15	Mahasiswa 15	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	67	3.94	Baik
16	Mahasiswa 16	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	3	64	3.76	Baik
17	Mahasiswa 17	3	2	3	4	4	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	63	3.71	Baik
Total Skor		70	68	69	76	75	73	73	75	69	76	67	68	67	73	73	77	71			
Rerata Skor		4.12	4.00	4.06	4.47	4.41	4.29	4.29	4.41	4.06	4.47	3.94	4.00	3.94	4.29	4.29	4.53	4.18			
Total Rerata Tiap Aspek		4.06			4.38					4.12				4.12		4.33			4.20		Baik

Lampiran 26:

Surat Keterangan Narasumber Validasi

**SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ari Kusmiatun, M.Hum  
NIP : 19780715 200112 2 002  
jabatan : Pengajar BIPA di Universitas Negeri Yogyakarta

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta" oleh peneliti:

nama : Widi Astuti  
NIM : 11201241021  
prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,  
Universitas Negeri Yogyakarta  
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,  
Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah memperhatikan produk berupa CD media pembelajaran, maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Juni 2015

Yang menyatakan,



Ari Kusmiatun, M.Hum  
NIP 19780715 200112 2 002

### SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Suyantiningsih, M.Ed.  
 NIP : 19780307 200112 2 001  
 jabatan : dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta" oleh peneliti:

nama : Widi Astuti  
 NIM : 11201241021  
 prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
 jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah memperhatikan produk berupa CD media pembelajaran, maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Juni 2015

Yang menyatakan,



Suyantiningsih, M.Ed.

NIP 19780307 200112 2 001

### SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : B. Yuniar Diyanti, M.Hum  
 NIP : 19790626 200501 2 001  
 jabatan : dosen mata kuliah Membaca Komprehensi pada kelas alih kredit  
 Guangdong University of Foreign Studies (GDUFS), Tiongkok

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Kuis Edukasi 'Aku Cinta Indonesia' sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta" oleh peneliti:

nama : Widi Astuti  
 NIM : 11201241021  
 prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,  
 Universitas Negeri Yogyakarta  
 jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,  
 Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah memperhatikan produk berupa CD media pembelajaran, maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Juni 2015

Yang menyatakan,



B. Yuniar Diyanti, M.Hum  
 NIP 19790626 200501 2 001

Lampiran 27:  
Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207

<http://www.fbsuny.org/>

29 Juni 2015

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

446/UN34.12/Sekdek/TU/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP : 19610524 199001 2 001  
Pangkat/golongan : Penata Tingkat I/IV D  
jabatan : Wakil Dekan I FBS UNY  
Unit kerja : Pengelola BIPA FBS UNY

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Widi Astuti  
No. mahasiswa : 11201241021  
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan penelitian di kelas transfer kredit Guangdong University of Foreign Studies, Tiongkok, di Fakultas Bahasa dan Seni pada tanggal 4 Juni 2015 dengan judul penelitian:

**"PENGEMBANGAN KUIS EDUKASI 'AKU CINTA INDONESIA'  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN  
BAGI PEMBELAJAR BIPA LEVEL LANJUT  
DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA"**

Demikian surat keterangan ini diberikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Juni 2015  
Pengelola BIPA FBS UNY

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001



## Lampiran 28:

# Dokumentasi Penelitian

## Dokumentasi Penelitian



Gambar 1: Peneliti menjelaskan penggunaan media pembelajaran dengan bantuan LCD (penggunaan media pembelajaran secara klasikal)



Gambar 2: Mahasiswa GDUFS memperhatikan penjelasan peneliti mengenai media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”



Gambar 3: Dua orang mahasiswa sedang mencoba menggunakan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” (penggunaan media pembelajaran secara mandiri)



Gambar 4: Dua orang mahasiswa sedang mencoba menggunakan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”



Gambar 5: Peneliti dan rekan mendampingi mahasiswa untuk mencoba menggunakan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”



Gambar 6: Mahasiswa GDUFS mengisi angket penilaian media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”





Gambar 7: Mahasiswa tampak serius mengisi angket lembar penilaian media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”



Gambar 8: Peneliti bersama rekan dan mahasiswa GDUFs